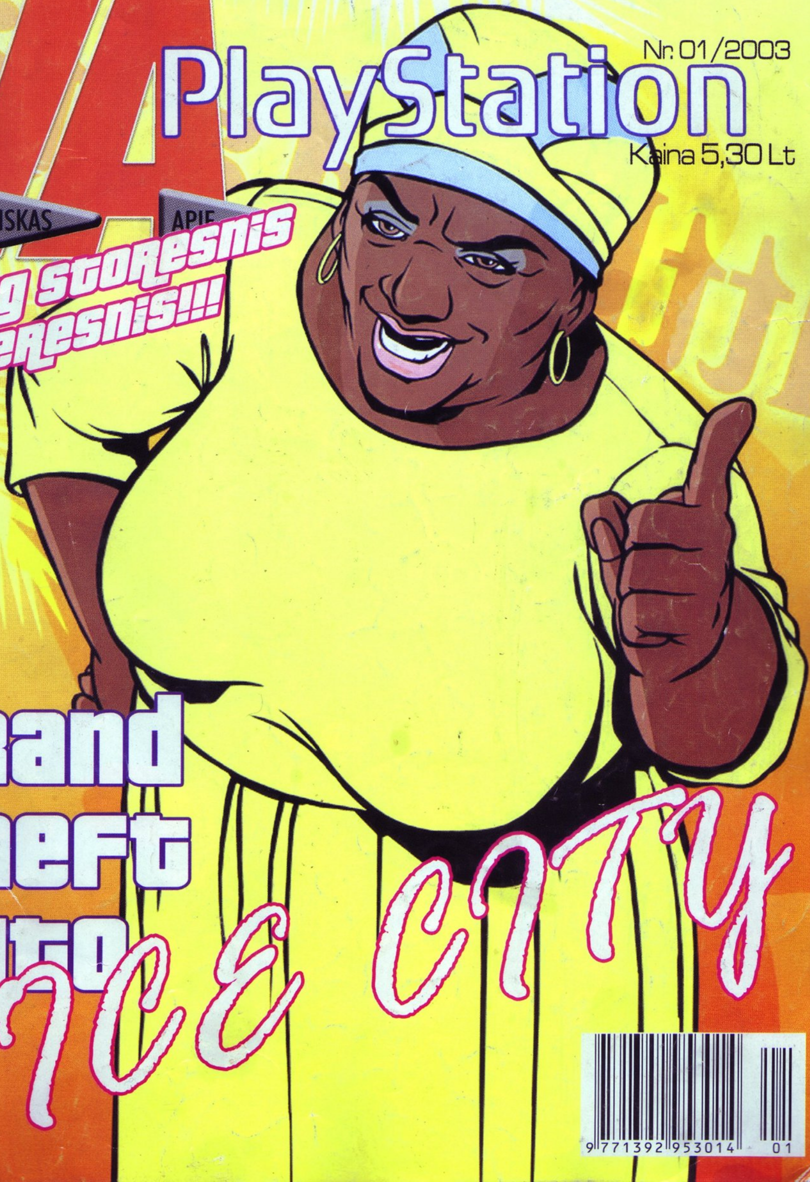
PS one PS2 XBOX

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA VISKAS APIE PlayStation

Nr: 01/2003
Kaina 5,30 Lt

daug storesnis ir geresnis!!!



grand theft auto VICE CITY

9 771392 953014 01

MĖNESIO *Laiškas*

Rolandas Noreika iš Ukmergės

Ištraukos ir mūsų komentarai

„Štai jau beveik metai, kai leidžiat žurnalą VA PlayStation. Buvo visko: gero ir blogo, šilto ir šalto, žurnalo numeriai buvo įdomūs ir nelabai. :-) Taip ir liko keletas neįvykdytų pažadų, o SIURPRIZŲ! taip ir nesulaukėme, tačiau nuojauta kužda, jog šiais metais mes, VA PlayStation skaitytojai, jų dar sulauksime!"

VA: Taip, mums šie metai pralėkė itin greitai. Prisipažįstame, kartais užsižaidę ar neišsimiegoję pamiršdavome įdėti žadėtą žaidimo aprašymą, ar dar ką nors. Esam pridirbę ir kitokių klaidų, tačiau mes iš klaidų mokomės ir šiemet pažadam stengtis jų nedaryti :-).

„O dabar norėčiau kai ko paklausti, pateikti keletą pasiūlymų ir prašymų:

1.Prieš kokį mėnesį pradėjau rimtai svarstyti, ar dar pirkti VA PlayStation, nes manęs, kaip skaitytojo, tikrai nedžiugino jūsų pateiktų žaidimų aprašymai (kalbu apie *Deus Ex*, *Drakan*, *Heroes of Might and Magic*, *A–Train*, *Baldurs Gate*, *Rally Championship*). Turbūt pastebėjote, jog mano pateikti „neįdomių" žaidimų aprašymai yra iš 9–10 žurnalo numerių. Mano manymu, tai buvo bene neįdomiausi žurnalo numeriai (tiesa, taip ir nemačiau pirmųjų dviejų *VA PlayStation* leidimų). Trumpai tariant, norėčiau paprašyti, kad stengtumėtės daugiau rašyti apie žaidimus, įdomius tiek iš emocinės, tiek iš grafinės pusės :-), t.y. įdomius žaidimo veiksmu ir gražiu grafiniu apipavidalinimu. AČIŪ!"

VA: Artojas su tavimi galėtų ginčytis dieną ir naktį, ir aš neabejoju, kad sugebėtų tau įrodyti, koks puikus visomis prasmėmis yra *Deus Ex*, koks stiprus ir emociškas *Drakan*, koks nelabai vykęs bet malonus *Rally Championship* ir t.t. Norėčiau paminėti ir *A–Train*: jis buvo aprašytas skaitytojams pageidaujant, kitaip tariant, patys prisiprašėte :-). Kas dėl nuostabių ir įdomių žaidimų tiek grafine, tiek emocine prasme, tai tavo prašymas, brangus Rolandai, deja, neįgyvendinamas. Tokių žaidimų sukuriama daugiausiai 10 per metus, tad VA PlayStation turėtų tapti kone metraščiu. Beje, Artojas mano, kad visi žaidimai yra puikūs vien dėlto, kad jie yra, vadinasi turi gerbėjų, kurių nuomonės irgi reikia paisyti.

Visa redakcija sutinka, jog labiausiai verta rašyti apie tuo žaidimus, kurie balansuoja ant „gero ir blogo" ribos, kad mūsų skaitytojas, pirkdamas prekę, galėtų sudėti pliusus ir minusus, taip nuspręsdamas, ko jis nori. Juk apie gerus žaidimus visi viską žino ir be žurnalo pagalbos: kiekvienas RPG fanas nedvejodamas nusipirks eilinę FF dalį, o vaikutis — Disnėjaus žaidimą, nepriklausomai nuo to, ar mes ką nors apie tai rašysime.

Mūsų tikslas — plėsti jūsų (ir savo) akiratį. Tai pavyks tik tuo atveju, jei mes stengsimės pastebėti tai, ko galbūt anksčiau nepastebėdavom...

"2. Atėjo Kalėdos — stebuklų ir nuolaidų metas. Galbūt yra žmonių, kurie planuoja pirkti kokią konsolę ar PC, tačiau nežino, ką pasirinkti, be to nesinori praleisti progos gerą daiktą nusipirkti pigiau. Taigi prašau, kad aprašytumėte apie *PS*, *Dreamcast*, *PS 2* ir *Xbox* konsoles. Norėtųsi, jog pateiktumėte ne tik žaidimų, išleistų vienai ar kitai konsolei, sąrašėlį, bet ir kuo išsamiau parašytumėte ir apie grafines konsolių galimybes. Taip pat nėra paslaptis, jog ne visi gali išleisti tūkstantį ar daugiau litų konsolei, taigi nepatingėkit ir parašykit apie *Dreamcast* konsolę. (Žinau, jog *Dreamcast* nėra populiari, bet jos kaina nebado akių, o ir senučiukė *PS* jau ima atsibosti.) Galbūt tai galėtų tapti VA numerio Tema? Jei tinka, tai siūlyčiau rašyti konsoles lyginant vieną su kita: *PS* one su *Dreamcast*, *PS2* su *Xbox* bei kartais prieš jas pastatant ir PC..."

VA: Gaila, jog tavo laišką gavom po Kalėdų, tačiau klausimas tavo opus net ir ne švenčių sezonu. Jei žmonės planuoja pirkti konsolę, jie turi nuspręsti, kiek nori išleisti pinigų, ir ko jie iš jos nori. Tuomet turėtų išgaruoti didžioji dalis kylančių klausimų. Mes visuomet esame už tai, kad mūsų skaitytojai pirktų ir žaistų PS ar PS2 konsolėmis, tačiau pats minėjai finansinę padėtį, kuri daugumai žmonių neleidžia įsigyti vienos

Readakcija

naujos konsolės, o ką jau čia ir bekalbėti apie konsolę ir *PC*. Atsakysiu trumpai — gal kam nors tai padės. Konsolė — tai garantija, kad likusį jos gyvavimo laiką jūs leisite pinigus tik žaidimams, ir jie visada veiks puikiai, maksimaliai atskleisdami savo grafikos ir garso ypatumus. Tiesa, konsolės gyvavimo laikas trunka ne ilgiau kaip 3-4 metus. Taip yra ne dėl gedimų, tiesiog vėliau atsiranda naujos konsolės, kurios dar per porą metų iš rinkos galutinai išstumia senukus. *PC* reikalauja pastovaus atnaujinimo „upgreidu“, jei nori, kad naujesnis žaidimas veiktų puikiai. Mes kažkada bandėm skaičiuoti, kas labiau vertinga — *PC* ar konsolė, tačiau po valandos trukusių ginčų susimušėm ir užmiršom šią temą visiems laikams. Tai kiekvieno žmogaus asmeninis reikalas, dažniausiai susijęs su gyvenimo būdu ir poreikiais.

Drįstu teigti, kad esi neteisus manydamas, kad kalbant apie konsoles žaidimų sąrašas yra nedominuojanti pusė. Atvirkščiai. Patyręs meistras be vargo sukonstruotų puikią konsolę, už *Xbox* galingesnę 10 kartų, bet ar tu ją pirktum, jeigu jai nebūtų žaidimų? Būtent todėl mes nekalbam ir nekalbėsim apie *Dreamcast*. Neveltui žmonės sako: „Apie mirusius gerai arba nieko“. *PS one* mūsų puslapiuose gyvuoja, ir gyvuos tol, kol jūs, brangūs skaitytojai, to pageidausit. *GameCube* pristatymas jau buvo, o *Xbox*, ko gero, pristatysime iki pavasario. Kalbant atvirai, gyvenimas visada juda pirmyn, ir niekada atgal, tačiau mes stengiamės suspėti su laiku ir nenuvilti jūsų lūkesčių. Būtent todėl mes vis dar kalbame apie *PS one*, nors jūs patys matote, kad per 2002 metus iš kelių dešimčių išleistų *PS one* žaidimų tik keletas buvo verti dėmesio...

„...Taip pat 7-ajame numeryje, D.U.K skyrelyje (beje, kaip jis išsišifruoja) perskaičiau vieną įdomų dalyką: „Sklando gandai, kad *PS2* žaidimus galima žaisti *Xbox* konsole ir *PC*...“. Būkit žmonės, pasakykit, ar tai tiesa. Galbūt galima nusipirkti prekę „2 in 1“?

Dar vienas dalykas, apie kurį knieti viską žinoti — tai emuliatoriai. Parašykit, ar visoms didžiosioms konsolėms yra sukurti emuliatoriai ir kur (internete) jų galima rasti.“

VA: D.U.K — Dažniausiai Užduodami Klausimai.

Gandus mes nugirdome tame pačiame internete ir tikrai nesiruošiame jų patvirtinti. Vėl panaudosiu patarlę: „Kas tinka viskam, tas netinka niekam“. Tikrai nenoriu pasirodyti ne žmogus, tačiau niekada nebandysiu (ir niekam nesiūlysiu) *PS2* žaidimus žaisti su *Xbox* ir atvirkščiai. Juolab, kad 95 proc. visų žaidimų yra multikonsoliniai. Brangieji, žaiskit *PS2* žaidimus su *PS2*, o *PC* žaidimus su *PC*. Tik tokiu atveju jūs pajusite tikrą žaidimą, o ne kankynę, kovojant su nesukonfigūruojamu valdymu ir t.t. Panaši situacija ir su emuliatoriais. Galbūt kada nors ir skirsime vietos vieninteliam, mūsų manymu, neblogam *PS one* emuliatoriui *Bleem* ir tikrai papasakosime apie klasikinių *Zhiliton* žaidimų emuliatorius. Bet tai yra viskas, ką galime pažadėti šiuo metu. Mūsų žiniomis (mes ne visažiniai), kol kas nėra nei vieno TOBULAI veikiančio naujųjų konsolių emuliatoriaus. Jei apie tokį sužinosime — parašysime. Žinoma, jei tai neprieštaraus įstatymui ir mūsų moralei :-).

„4. Taip, toliau. Jūs negalit išleisti demo CD? Per sunku ar per brangu? Ogi tai gali būti visai paprasta. Nesuprantat? Tai va, kai nusiperkat *PS konsolę* dėžėje būna įvairių popierių. Taip? O viename iš jų, jei neklystu, yra kažkas rašoma apie *DEMO CD* (kažkur kažką reik siųst ir tuomet galit gauti *DEMO CD*; nežinau, ar tai mokama, bet...) Štai! Galbūt tai yra galimybė išleisti *DEMO* kartu su žurnalu?

Nežinau, gal aš čia visai nusišnekėjau, bet...“

VA: Nusišnekėt nenusišnekėjai. Atvirkščiai, mums labai malonu, kad mūsų skaitytojai vis pasidomi įvairiais dalykais ir nenuleidžia rankų, siekdami *DEMO CD* pasirodymo kartu su mūsų žurnalu. Tu — ne pirmas ir, dievaži, ne paskutinis, apie tai prabilęs.

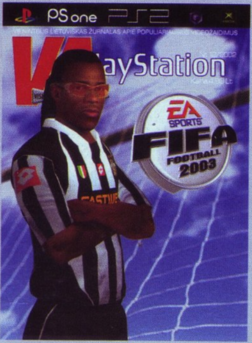
Teisybė, jog prie *PS* ir *PS2* konsolių yra specialūs kuponai, kuriuos užpildę siunčiate į *SCEE* ir gaunate nemokamą *DEMO CD*. Dar gaunate registracijos numerį, o kartais net papuolate į loteriją. Tiesa, siunčiant kuponą, šalies pavadinimo vietoje reikia įrašyti „other“. Kupono nereikia dėti į voką, ir nereikia klijuoti pašto ženklo. Tie, kas neišsiuntėt šio kuponiuko, pasikonsultuokit su žmonėmis, suprantančiais anglų kalbą, tuomet užpildykit jį ir išsiųskit. Tokių progų švaistyti negalima. Na o dėl mūsų *DEMO CD* — reikalai prastesni. Norėtųsi baigti šią temą kartą ir visiems laikams. Dabartinė situacija yra tokia: žurnalas su *DEMO CD* kainuotų mažų mažiausiai 25 litus, o Lietuva yra per maža valstybė, kad išlaikytų lietuvišką žurnalą su *DEMO CD*. Sakau atvirai, mes nuolat ieškome galimybių pradžiuginti jus ir padaryti tą nelemtą diską, ir kai tik tos galimybės atsiras, jūs sužinosite apie jas pirmieji :-).

SVEIKI!

Su praėjusiais! Sveikinu pradėjus ketvirtuosius XXI amžiaus metus (keistai skamba, ar ne? :)). Nieko per daug nepostringaudamas skubu papasakoti apie džiugiausią dalyką — anketas. Ką tik sutvarkiau išmėtytas aplinkui anketas — bandžiau kažkaip susigaudyti jose ir suvesti galus. Baisiausiai jums visiems AČIŪ — sulaukėme išties daug anketų su jūsų vertinimais. Tad ir pradėsiu nuo nominacijų...

Atsakymų yra įvairių, tačiau išskirti bendras tendencijas nebuvo sunku. Aiškiausia situacija straipsnių kategorijoje: pirmoje vietoje be konkurencijos — *Artojaus Medal of Honor Frontline* „literatūrinio stiliaus“ (kaip teigė kažkuris iš skaitytojų) aprašymas, spausdintas 7-ame numeryje. Valio! Jį bando vytis praėjusio ir užpraeito numerio temos *FIFA 2003* ir *Need For Speed: Hot Pursuit 2* bei *Hitman 2: Silent Assasin*, *Metal Gear Solid 2* apžvalgos.

Viršelių situacija — painesnė, pirmoje vietoje yra praėjusio numerio viršelis su Edgaru Deividsu, vos keliais balsais atsilieka 10-ojo numerio viršelis su *Kingdom Hearts* herojumi, o trečia vieta pasidalino 11 (*NFS: HP2 Ferrari automobilis*) ir 7 (piešta *MOHF* scena) numerių viršeliai. Valio!



Dar sunkiau yra su pačiais žurnalais. Sulaukėme įvairiausių atsakymų. Beveik visi praėjusių metų numeriai buvo minimi kaip geriausi, tačiau ryškūs lyderiai yra trys. Lenktynės prasidėjo tarp 12 ir 11 numerių, ir kelių balsų persvara nugalėjo nr. 11. Toliau sąraše — nr. 10 ir 7. Valio!

Kita, blogoji „medalio pusė“ — gan miglota. Kai kurie nesiryžote tiesiai šviesiai įvardinti mūsų blogiausius darbus 2002 metais. Nereikia bijoti ir tiesiog būtina „dėti“ skaudžią teisybę į akis :). Juk kaip kitaip mes pasitaisysime. Jūsų kritika — reikalinga!

Kaip bebūtų, „apdovanoti“ blogiausius sugebėsime. Lyderiu tapo nr. 6, kurio tema buvo *Star Wars* žaidimai: blogas ir viršelis, ir tema. Šiam numeriui iš paskos sliūkina *Deus Ex* herojus iš nr. 9. Ką gi, bandysime pasimokyti iš klaidų.

Smulkesnės anketų statistikos nepateikinėsiu, užimtų laaaaabai daug vietos ir laiko. Tačiau dar keli pastebėjimai.

Dažniausiai pasitaikanti ir, ko gero, sunkiai išsprendžiama problema — kova tarp *PS one* ir *PS2* gerbėjų. Pastabų, kad per mažai skiriame dėmesio vienos iš šių konsolių žaidimų, susilaukėme iš abiejų „barikadų“ pusių. Į pastabas ir pageidavimus stengėmės kuo daugiau atsižvelgti. Rezultatą matote prieš akis.

Ir vėl žurnalą atiduodame Jūsų vertinimui. Labai prašome ir toliau rašyti visus blogus ir gerus atsiliepimus, pastabas ir pageidavimus. O mes bandysime pagal juos toliau „modeliuoti“ *VA PlayStation*.

Likite su mumis ir šiais metais!

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

PAŠTAS	003
REDAKCIJA	004
TURNINYS	005
NAUJIENOS	006
BOTTOM	008
TEMA	008
GTA VICE CITY	
GTA III	
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS	
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	
DELTA FORCE URBAN WARFARE	
VA IŠ DIRBTUVIŲ	024
STAR WARS: CLONE WARS	
APE ESCAPE 2	
PRIMAL	
CONTRA SHATERED SOLDIER	
PS 2 KODAI	028
PLAKATAI	029
PS 2 APŽVALGA	033
PS ONE APŽVALGA	044
GBA APŽVALGA	052
GBA GELEŽIS	053
GAME PAUSED	054

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris-maketuotojas Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 13.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

Jis nusipirko GERĄ žaidimą...

...nes turėjo VA PlayStation. Mes visada TAU pasakysim, kuris žaidimas yra GERAS.

Prenumeruok VA PlayStation visuose Lietuvos pašto skyriuose, ir visada rasi tuos žaidimus, kurių Tau reikia!!!

PS2 per praėjusį Kalėdų sezoną pasiekė didžiausius pardavimus

SCE UK praneša, kad PS2 per 2002-ųjų pardavimų piko sezoną viršijo visus savo rekordus tiek konsolių, tiek žaidimų rinkoje.

Sony Computer Entertainment UK informavo, kad lapkričio ir gruodžio mėnesiais PlayStation 2 viršijo visus pardavimų rekordus savo istorijoje. Konsolių ir žaidimų rinkoje, kuri apima Japoniją, Šiaurės Ameriką ir Europą, parduota daugybė PS2 produkcijos.

Po 2002-ųjų vasaros SCE padidino PS2 mėnesinę produkciją iki 3 milijonų konsolių, o pardavimo piko sezono metu pardavė daugiau kaip 6,5 milijonus vienetų. Palyginimui, tuo pačiu periodu 2001 metais PS2 buvo parduotas 5 milijonų tiražu. Didžiojoje Britanijoje PS2 pardavimai 2002-aisiais užaugo 12 procentų. Taip šie metai SCE tapo didžiausi nuo pat PlayStation debiuto 1995-aisiais.

„Atsižvelgiant į tai, kad 2002 m. kartu buvo ir pirmieji metai, kai pasirodė dvi konkurentų sistemos, mes labai didžiuojamės ne tik tuo, kad pardavimai smarkiai išaugo, bet ir tuo, kad jie viršijo mūsų pačių pardavimų prognozes", — sakė SCE UK direktorius Rėjus Magvairas. „Kartu su fenomenaliais konsolės pardavimais, greičiausiai žaidimų pramonės istorijoje buvo parduoti šie PS2 žaidimai: GTA: Vice City ir The Getaway. Nuostabu suprasti, kad tik per du metus mes pasiekėme pusę to, ką PlayStation padarė per septynerius metus", — didžiavosi R. Magvairas.

SCEE tęsia sutartį su UEFA Čempionų Lyga

Sony paskelbė, kad ruošiasi pratęsti UEFA Čempionų Lygos futbolo turnyro rėmimą iki 2006-ųjų metų.

Sony Computer Entertainment Europe paskelbė, kad ruošiasi pratęsti sėkmingą UEFA Čempionų Lygos futbolo turnyro rėmimą iki 2005 / 2006 sezono imtinai. Įdomiausios futbolo rungtynės, be abejonės, vyksta Europoje, o PlayStation jas remia nuo 1997-ųjų metų.

„PlayStation ryšiai su UEFA Čempionų Lyga per pastaruosius penkis sezonus mums smarkiai padėjo reklamuoti PlayStation vardą, pagerinant supratimą ir įvaizdžio lygį Europoje ir už jos ribų", — sakė SCEE viceprezidentas rinkodarai Deividas Patonas. Jo manymu, UEFA Čempionų Lyga — ypatingai galingas komunikacijos įrankis ir nuo 1997-ųjų buvo kertinis akmuo PlayStation komunikacijos strategijoje: „Per šį laiką konkurencijos lygis išaugo kartu su PlayStation vartotojų baze".

PlayStation 3 naudos Yellowstone technologiją

Sony ir Toshiba PlayStation 3 įrangai technologija perka iš Rambus.

Procesorius Cell, būsimoji PlayStation 3 širdis, naudos naują didelio greičio atminties sąsają, kurią sukurs kompanijos Sony, Toshiba ir Rambus. Dvi japonų kompanijos nusipirko Yellowstone technologiją, kuri dideliu greičiu sujungs atmintį su mikroprocesoriais, bei Redwood — jungtį tarp pačių procesorių. Abi šios technologijos bus naudojamos sustiprinti Cell galimybes.

Tikimasi, kad Cell pasirodys 2004-ųjų pabaigoje ar 2005-ųjų pradžioje. Sukurtas IBM, Sony ir Toshiba kompanijų, procesorius bus sudarytas iš daugialypių lustų viename silicio dalyje ir pritaikytas atkurti video, pramogas, interaktyvius žaidimus ir kitą turinį. Cell žada būti maždaug 100 kartų greitesnis už dabartinį Pentium 4 2,5 GHz dažnio procesorių.

Tokio greičio lustams taip pat reikalingos didelio greičio jungtys. Čia ir žadama pasinaudoti Yellowstone ir Redwood technologijomis.

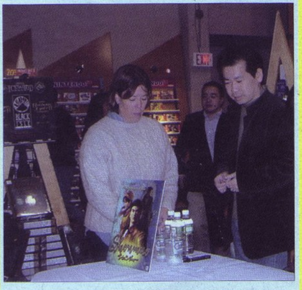
Vice City nominuotas apdovanojimui

Jungtinės Karalystės dizaino muziejus paskelbė keturias naujo Metų Dizainerio apdovanojimų nominacijas. Pirmasis 40 tūkst. JAV dolerių apdovanojimas bus skirtas Jungtinės Karalystės dizaineriui ar dizaino komandai, labiausiai prisidėjusiai prie 2002-ųjų metų dizaino. Be Rockstar Games, nominuotos už Grand Theft Auto: Vice City, dėl apdovanojimo kausis juvelyrinių dirbinių kūrėjas Solange Azagury-Partridge, produktų dizaineris Tord Boontje ir Apple Computers pramonės dizaino viceprezidentas Jonathan Ive.

Sąrašas parinktas žiuri komisijos, kurios vadovė Dizaino muziejaus direktorė Alice Rawsthorn. Nugalėtojas bus paskelbtas birželio mėnesį Dizaino muziejaus rengiamoje ceremonijoje. Laimėtoją rinks žiuri ir publika, galinti balsuoti Metų Dizainerio parodoje arba Dizaino muziejaus interneto svetainėje www.designmuseum.org.

Yu Suzuki laimi apdovanojimą

Virtua Fighter serijos kūrėjas DICE konferencijoje gaus apdovanojimą.



Interaktyvių menų ir mokslų akademija paskelbė, kad Yu Suzuki gaus šios organizacijos Hall of Fame apdovanojimą. Apdovanojimas bus įteiktas Virtua Fighter serijos, Shenmue ir kitų Sega žaidimų kūrėjui per ateinančią DICE (kurti, atnaujinti, bendrauti, linksminti) konferenciją. Konferencija įvyks vasario 27 d. Las Vegase.

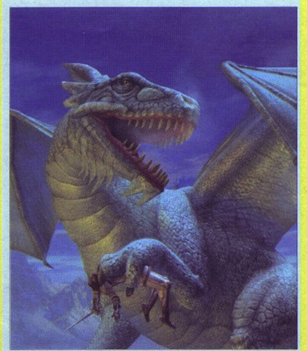
Apdovanotas Rez

Kultūros žiniasklaidos meno festivalyje Japonijoje buvo apdovanoti geriausieji tokiose srityse kaip skaitmeninis menas, kompiuterinė grafika, žaidimai, web dizainas, animacija ir kt. Specialų apdovanojimą už modernaus meno atvaizdavimą žaidime gavo Sega žaidimas Rez. Praėjusių apdovanojimų laimėtojai: Sega Seaman, Nintendo Pikmin ir Sega Phantasy Star Online. Rez — neįtikėtinai stilizuota šaudyklė, veikianti priklausomai nuo muzikos.

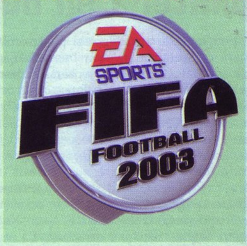
Titus ruošiasi parduoti Interplay

Užkluptas finansinių bėdų leidėjas Titus planuoja parduoti Interplay, kurią perpirko 2001–aisiais. Praėjusiais metais Interplay Shiny studija buvo parduota Infogrames kompanijai už 47 milijonus JAV dolerių. Didžiulė pinigų suma slepia ir tai, kad Shiny kuria Enter the Matrix žaidimą. Nors Infogrames šiuo metu neturi jokių hitų, išskyrus Baldur's Gate seriją, Titus nežada pigiai parduoti Interplay.

Interplay sukūrė daug klasikinių žaidimų, tačiau pastaruoju metu galėjo pasigirti tik keliais didesniais darbais. Didžiausias nesenas žaidimas — Baldur's Gate: Dark Alliance, išėjęs PS2, Xbox ir GameCube konsolėms. Visų Interplay produktų platinimą atlieka Vivendi Universal.



FIFA 2003 Europoje pralenkia konkurentus



Electronic Arts paskelbė, kad FIFA 2003 pradavimai — didžiausi tarp kitų šio žanro žaidimų. Europoje parduota daugiau kaip 2,5 milijono vienetų. Didžiausias atotrūkis — Vokietijoje: čia FIFA 2003 perkamas šešis kartus daugiau, nei kiti futbolo žaidimai. Įdomu tai, kad Europos FIFA 2003 PS2 versijos žaidimų parduota daugiau nei Konami Pro Evolution Soccer 2, nors pradžioje, vienu metu pasirodžius abiems žaidimams, pastarajam sekėsi labiau.

Alone in the Dark kino ekranuose

Dar viena išlikimo siaubo žaidimų serija persikelia į kino ekraną. Brrr!

Praėjusiais metais *Resident Evil*, matyt, susilaukė neblogo įvertinimo (tik ne redakcijoje :)), nes kino žiūrovams ruošiama panaši pramoga. *Infogrames* pardavė *Alone in the Dark* licenciją kino filmui sukurti.

Šis žaidimas dar 1992–aisiais metais pradėjo išlikimo žanrą: pasirodė keturios *Alone* dalys, tad idėjų filmui yra iš kur pasirinkti. Būsimojo filmo prodiuseris Bolas tikina, kad filmavimas prasidės pavasarį.

Filmo režisierius Uwe Boll dirba ir su *Sega House of the Dead* filmu, tad turėtų neblogai nusimanyti apie lavonus. :)

Nintendo pirks Capcom?

Po Square ir Enix susijungimo rodos sulauksime dar vieno analogiško įvykio žaidimų pramonėje. Pagal CBD Market Watch, Nintendo gali nusipirkti Capcom. „Jie bando truputį sudrebinti savo įvaizdį ir pritraukti vyresnius žaidėjus", — teigė Polas Kaumpas iš Doughery &Co. "Visos šios kompanijos pasiruošusios pardavimams, išskyrus Microsoft ir Sony", — pridėjo Džeimsas Linas, Jeffries & Co analitikas.

Bausmės už žaidimų pardavinėjimą

Neseniai Mičigano Atstovų Rūmai priėmė įstatymą, kuris baudžia pardavėjus už subrendusiems ar suaugusiems skirtų žaidimų pardavinėjimą vaikams. Pagal įstatymą, už M ar AO reitingą turinčių žaidimų pardavimą jaunesniems nei 17 metų pirkėjams pardavėjai gali susilaukti 90 kalėjimo dienų nuosprendžio, 1000 JAV dolerių baudos, arba abiejų bausmių.

Ulala šėlsta Ibizoje

Ultra–seksuali Space Channel 5 naujienų reporterė nusileidžia atgal į Žemę ir tiesiai į didžiausią vakarėlių salą Europoje.

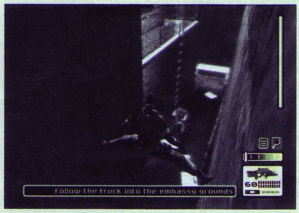
Ne visi Ulala reportažai baigiasi jai gelbėjant pasaulį nuo klaidingai suprastos ateivių atakos, kuomet panaudojama šokio, meilės ir ryškių mini sijonėlių galia.

Ritmo palaiminta rožinių plaukų TV žurnalistė neseniai lankėsi Žemėje. Pasveikinti klubuose šėlstančių žmonių iš tolimo visatos kampelio Ulala atsibeldė į Ispanijos salą Ibizą. Akimirka iš futuristinės šokių karalienės vizito mūsų planetoje.

Splinter Cell nusitaiko į PS2

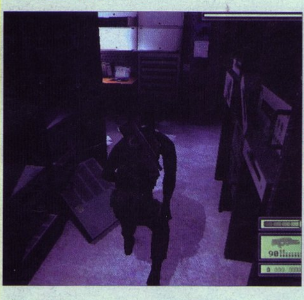
Kol dauguma žmonių slepiasi po lovomis, laukdami neišvengiamos atominės apokalipsės, Tom Clancy, ko gero, juokiasi iš visų. Reikia pripažinti, geopolitinis balansavimas ties pavojinga riba smarkiai padidina knygų pardavimus. Splinter Cell yra naujausias Clancy darbas apie tarptautinio špionažo pasaulį, ir jis atkeliauja į PS2 platformą. Žaidimas turėtų pasirodyti pavasarį.

Splinter Cell herojus Semas Fišeris, elitinis slaptosios tarnybos agentas, dirba šešėlinei antiteroristinei organizacijai Third Echelon. Kaip ir reikėtų tikėtis, žaidimas orientuotas į stealth stilių. Nors didžiausia įtaka jam, be abejo, turėjo Metal Gear Solid, Splinter Cell naudojamas apšvietimas ir šešėliai labiausiai primena Thief PC žaidimus. Kad įveikti kiekvieną lygį, fišeris turi slapstytis šešėliuose ir vengti bet kokio garso. Žaidimo šviesos efektai — tiesiog meno kūrinys. Išsaukite į šviesos šaltinį virš galvos ir pasinersite į tamsą. Dabar galite sėlinti ir stebėti vaizdą pro specialius Fišerio akinius. Įsijunkite naktinio matymo režimą ir tamsūs kampai pasidengs šiurkščiu, žalsvu filtru. Taip pat galima išbandyti Grobuonio stiliaus termografinį vaizdą, kuris parodo šalia esančius šilumos šaltinius.



Mėgstantys įvairius įtaisus turės kuo pasidžiaugti. Kamera, kurią Semas prakiša po durimis, galima stebėti ten esančius karius ir pasiruošti situacijai. Tačiau įdomiausias ir smagiausias būdas išvengti priešų — siaurame koridoriuje, naudojantis tik kojomis, įsisprausti iki lubų (matėte filmą „Leonas"?). Sargybiniui praėjus, galima kristi žemyn ir sulaužyti jo kaklą kaip šakelę. Svarbiausia, nepamiršti paslėpti kūno. Reikia pastebėti, kad PS2 versijoje bus išskirtinis naujas lygis The Powerplant.

Splinter Cell — vienas labiausiai laukiamų žaidimų. Mūsų puslapiuose dar ne kartą rasite informacijos apie šį būsimą Ubi Soft šedevrą.



Metal Gear Solid 3 pasirodys šiemet

Sneeeikaaas! Kojima patvirtina, kad ruošiama trečioji MGS dalis.

Žinoma, mes labai džiaugiamės Metal Gear Solid 2: Substance, tačiau niekam nepaslaptis, kad tai tik tarpinė stotelė tarp esminių dalykų. Neseniai Japonijos TV pasirodžiusiame interviu, Metal Gear Solid kūrėjas Hideo Kojima patvirtino, kad darbai prie serijos tęsinio vyksta. Hideo atsisakė patvirtinti, kurioms platformoms bus skirtas žaidimas, ir ar bus galima žaisti on-line, kaip buvo žadėta. Tačiau Kojima paminėjo, kad pirmą kartą žaidimas bus demonstruojamas E3 parodoje gegužės mėnesį. Tuoj skambinsime ir užsisakysime bilietus!

Šiuo metu jokios aiškios idėjos, apie ką bus žaidimas, nėra. Tačiau seniau Kojima užsiminė, kad norėtų Metal Gear žaidimą sukurti Antrojo Pasaulinio karo tema.

Smagūs dalykai. Verta atkreipti dėmesį į tai, kad nors MGS 2 pirmą kartą buvo pristatytas 2000-ųjų E3 parodoje, išleistas jis po dvejų metų. Na, reikia tikėtis, Konami smarkiai neuždels ir galėsime jau šiemet prikišti savo rankas prie naujojo Metal Gear Solid.

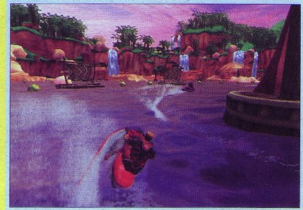
Sony praneša apie Amplitude

Sony Computer Entertainment of America pranešė apie darbus su Amplitude, PS2 ritmo žaidimo Frequency tęsiniu. Amplitude rasime įvairių atlikėjų muzikos ir video klipų. Išgirsime ir išvysime Weezer, David Bowie, Quarashi, Garbage, Logan 7 ir kitus muzikos atlikėjus. Žaidime bus daugiau nei 20 takelių. Žaidėjai galės ne tik atkurti šių muzikantų kūrinius spausdami skirtingus mygtukus ir taip naudodamiesi instrumentais, bet ir galės sukurti savo garso takelius.

Amplitude turėtų pasirodyti pavasario pradžioje.

THQ išleis Splashdown 2

THQ paskelbė, kad įsigijusi Rainbow Studios praėjusių metų pradžioje, šią vasarą planuoja išleisti Splashdown 2. Prieš tai ši žaidimą planavo išleisti Infogrames kompanija, demonstravusi pirmąjį Splashdown PS2 ir Xbox konsolėms.



„Per praėjusius 15 metų Rainbow Studios pateikė nemažai interaktyvių pramogų produktų, — teigė THQ prezidentas Brian Farrell. — Po Splashdown sėkmės mes labai džiaugiamės, kad Splashdown 2 bus pirmasis THQ išleistas Rainbow Studios žaidimas."

„Splashdown 2 skirtas kitaip apibrėžti lenktynių žanrą su nuostabia grafika ir kinematografiniu žaidimu, — pabrėžė Scott Novis, Rainbow Studios viceprezidentas. — Mes džiaugiamės galėdami išnaudoti neprilygstamą THQ leidybos patirtį. Tai tik THQ ir Rainbow partnerystės pradžia, kuri leis gaminti geriausius produktus ir stumti technologiją į priekį."

Splashdown 2 yra jūros lenktynių žaidimas, kuriame žaidėjai varžosi į atrakcionų parkus panašiose trasose, kartu kovodami su didžiulėmis bangomis ir stipriomis srovėmis.

Rockstar North kuria naują • žaidimą

... ir tai viskas, ką mes žinome apie jį. Tiesa, žinome, kad pakeliui ir naujas GTA žaidimas!

Ne, tai nėra Grand Theft Auto: Croydon. Rockstar kuria visiškai naują žaidimą PlayStation 2 sistemai. Vienintelė informacija apie žaidimą ta, kad jis pasirodys šiemet ir vadinsis Project Manhunt, nors ir ši informacija dar gali keistis. Intriguoja, ar ne? Galbūt žaidimas remsis filmu „Bėglys"? Gal bus įtrauktos policijos gaudynės ir kiti veiksmo elementai? Reikia tikėtis.

Dar svarbiau — Take 2 patvirtino, kad kuriami GTA: Vice City ir State of Emergency tęsiniai, kurie turėtų pasirodyti 2004-aisiais kompanijos biudžetiniais metais, prasidedančiais spalį.

Taip pat ruošiamas Max Payne 2, kuris tikrai pasirodys PC rinkoje, ir reikia tikėtis, po to bus perkoduotas PS2 platformai. Leidėjai taip pat patvirtino, kad seno stiliaus gangsterių žaidimas Mafia PS2 platformai bus išleistas 2003 m. Hmmm... neblogi meteliai nusimato...

Everblue 2

Capcom pateikia informacij apie novatoriko povandeninio nardymo žaidimo tęsinį. Everblue 2 sujungia nardymą su tradiciniu nuotykių ir RPG stiliaus žaidimu. Žaidėjai vėl valdys jauną narą Leo, kuris kartu su draugu Zuko nukeliavo į Karibus ieškoti povandeninių nuotykių.

Nors žaidime daugiausia laiko praleisime tyrinėdami jūrą ir ieškodami naudingų dalykų, siužetas pasakos apie Leo paieškas. Jaunasis naras siekia išsiaiškinti apie savo tėvo bylinėjimąsi su kompanija dėl paskendusio laivo. Vandenyje žaidėjai galės žaisti su delfinais, tyrinėti paskendusius piratų laivus, fotografuoti įvairias žuvis, ir, žinoma, vengti ryklių ar kitų grobuonių. Ant žemės bus galima bendrauti su kitais veikėjais ir atlikti jų duotas misijas, prekiauti, netgi pasistatyti namą, laivą, garso studiją ir akvariumą, kuriame gyvens visos nufotografuotos žuvys.

Everblue 2 ieškosime jau vasario mėnesį.

Fugitive Hunter

Infogrames ir Black Ops Entertainment pateikia naujojo FPS žaidimo PlayStation 2 konsolei detales.

Fugitive veiksmas vyksta tikrame pasaulyje, o žaidėjui tenka Džeiko Syverio, buvusio jūrų pėstininko vaidmuo. Džeiko profesija — bėglių, kurių nepagauna teisėtos pajėgos, gaudymas. Žaidime maišomi standartiniai pirmojo asmens šaudyklės ir trečiojo asmens kovos elementai.

Žaidimą Fugitive Hunter sudarys misijų serija. Veiksmas vyks Majamyje, Jutoje. Paryžiuje, Karibuose ir Afganistane. Bėgliai, kuriuos gaudysite, bus ieškomi dėl menkų nusikaltimų, todėl įvykdyti tikslus bus nesunku. Vėliau teks ieškoti didesnių niekšų, besislepiančių nedraugiškose pasaulio vietose.

Suradus lygyje savo grobį, tenka su juo kautis atliekant specifines atakas trečiojo asmens perspektyva. Atakų tikslas — sutvardyti taikinį ir pargabenti jį gyvą. Šie epizodai padalinti į kovos ir paprastus mygtukų maigymo segmentus. Džeikas galės naudoti įvairius smūgius ir spyrius. Nusilpninus priešininką pasirodys matuoklis, kurį reikės staigiai užpildyti.

Žaidime bus apstu ginklų, kuriuos galėsite pirkti už pinigus, gautus sugavus bėglį. Syverio arsenalas sudarytas iš devynių pagrindinių ginklų su dvejopomis šaudymo galimybėmis. Juos bus galima modifikuoti naudojant įvairius patobulinimus ir skirtingus šovinius.

Fugitive Hunter pasirodys pavasarį. Žaidimas bus išleistas Atari Games ir krovimosi metu leis žaisti Centipede.

Driver 3 atvažiuos“ į PS2

Infogrames patvirtino, kad naujausia klasikinių automobilių gaudynių serija pasirodys šiais metais.

Šiuo metu vyksta tikros žudynės. PS2 nusikaltimo žanras populiarus kaip niekada. Šį faktą dar kartą įrodė milžiniškas GTA: Vice City populiarumas. Prie šios euforijos, be abejo, prisidėjo ir Driver žaidimai.

1999-aisiais Reflections kompanijos sukurtas Driver buvo pirmasis žaidimas, įtikinamai atkuriantis laksty mą galingu automobiliu po tikro miesto gatves. Staigus valdymas, išsišakojančios misijos ir tamsus tonas nutiesė kelią nusikaltimų žaidimų žanrui. Apie Driver 3 pasirodymą PS2 sistemai kalbama jau nuo Driver 2 pasirodymo, tad nieko per daug sensacingo čia nėra. Tačiau išvysti šį pavadinimą 2003-iais pasirodysiančių žaidimų sąraše — išties malonu.

Naujasis žaidimas vyks tikruose miestuose: Stambule, Nicoje ir Majamyje. Jame bus ir veiksmo, nesusijusio su vairavimu, bus galima laisvai tyrinėti žaidimo aplinkas. Tikslios išleidimo datos dar nėra, tačiau tikėtina, kad jis turėtų pasirodyti lapkričio mėnesį. Įdomiausia yra tai, ar serija sugebės išlaikyti savo nepakartojamą stilių, — juk praėjo nemažai laiko. Bet į šį klausimą atsakysime tik pasirodžius žaidimui. Kol kas svarbu viena — Taneris sugrįžta!

BEYBLADE

TIESIOG NESUSIPRATIMAS!

Sukurtas pagal TV laidą, Beyblade yra anime stiliaus „jojo" žaisliukų žaidimas, kur jūs ir priešininkas mėtotės šiais daikčiukais vienas į kitą, taip kaudamiesi. Crave bandė pagauti šį „jojo" žavesį ir perkelti į PS one, tačiau jiems labai nepavyko.

Beyblade siūlo kelias galimybes. Išsirinkę veikėją ir „jojo" žaisliuką galite susikauti turnyre ir laisvame mūšyje. Laisvame mūšyje renkatės vieną iš 120 veikėjų, o turnyre kaunatės su savo susikurtu veikėju. Laimėję mūšį gaunate Bey ir patirties taškus.

Beyblade yra labai silpnas žaidimas. Kvailiausia tai, kad „jojo" žaisliukai žaidime yra nepaprasti, juose gyvena drakonų kovos dvasios! Istorijos beveik nėra, tad galimybės stebėti veikėjo vystymąsi ir stiprėjimą neturite.

Su priešininkais susitinkate arenoje, panašioje į dubenį. Čia turite išmušti priešininko „jojo" ar panaudoti savojo specialias galias, kad išmesti jį iš ringo. Galima naudoti kombinuotus judesius. Visas žaidimas ir vyksta daužantis vienam į kitą ir lekiant lauk iš ringo. Daugiau nieko.

Žaidime labai svarbi yra modifikavimo galimybė. Kitaip sakant, galite susikurti „tobulą ginklą". Bet tai — beviltiška, nes balanso tarp įvairių ginklų ar priedų jiems visiškai nėra. Meniu, kuriame modifikuojate savo Beyblade, yra nepaprastai griozdikas ir nepatogus, kaip ir visi kiti žaidimo meniu.

Jei labai patinka kovoti su „jojo" žaisliukais, į žaidimą galima įsitraukti nebent dalyvaujant turnyre. Tačiau tai ilgai netruks, kol jūs ir vėl sėdėsite prie klaikaus meniu ir bandysite susikurti kiek įmanoma geresnį Beyblade žaisliuką.

Prie žaidimo bėdų prisideda ir grafika — ji tiesiog bjauri, net PS one žaidimui. Veikėjai iš TV atrodo keistai, bet gan padoriai, tačiau visa kita — tiesiog baisu. Tekstūros ypatingai paprastos, detalių nėra nei „stadione", nei pačiuose Beyblade žaisliukuose.

Geriausia žaidimo vieta, ko gero, yra garsas, tačiau ir jis nieko nepadeda. Pranešėjas šneka linksmai, tačiau sugeba ištarti kokias penkias frazes. Foninė muzika blanki ir triukšmingai dubliuojasi, tad sukurtas garsas nesunkiai sukelia galvos skausmą.

Tad ką čia ir bepridursi... Nesusipratimas...

THE POWERPUFF GIRLS: RELISH RAMPAGE

Animacinio kanalo Cartoon Network žvaigždutės Powerpuff Girls jau kartą svečiavosi šiame skyrelyje. Kūrėjams, matyt, neužteko kritikos, kurios susilaukė pirmasis žadimas, tad jie nusprendė išleisti dar vieną darbelį apie „mažas mergytes su didelėm akytėm". Relish Rampage, rodos, turi visus ingridientus, kad taptų licencijuotu hitu.

Žaidimo istorija

„Nupušus" beždžionė Mojo Jojo suklastotais rinkimais bando iš posto pašalinti merą, tačiau netyčia į Townsville miestelį sušaukia mažą mutantų agurkų armiją, kuri pradeda varginti piliečius. Agurkėliai smarkiai palengvina tokių nusikaltėlių kaip Princesės Morebuks, Gangryn gaujos ir kitų pasikėsinimus į nekaltus žmones.

Valdymas

Žaidėjas valdo visas tris Powerpuff Girls veikėjas vienu metu. Viena iš mergyčių skrenda centre, kurią ir kontroliuojate, o kitos dvi kovoja greta lygiai taip, kaip ir valdoma herojė.

Keturiose dalyse, padalintose į trumpas misijas (viso apie 30), mergytės turi panaudoti savo bepirščius kumštukus, kojytes, lazerinius akių spindulius ir kitus specialius judesius — ir visa tai skirta tam, kad sumuti blogiukus.

Relish Rampage veikimas

Visos misijos labia panašios. Dažniausiai tenka atlikti užduotis per ribotą laiką. Susipynusios Townsville gatvės ir tragiškas valdymas kovą su blogiečiais paverčia bjauriu darbu, o ne smagia pramoga. Priešininkai — arba kvailai silpni, arba baisiai sunkūs.

Misijos yra trumpos ir linijinės, o pabaigus žaidimą nebelieka priežasčių ir noro prie jo sugrįžti.

Relish Rampage garsas / vaizdas

Nei vienas, nei kitas neatitinka PS one standartų. Kūrėjai, deja, nesugebėjo trimatėje aplinkoje atkurti miestelio. Visi veikėjai atrodo grubiai ir nerangiai juda. Laimė, kad bent pagrindinės mergytės smagiai laksto ir patraukliai atrodo. Bet ir tai negelbėja bendrame žaidimo kontekste.

Relish Rampage dar kartą patvirtina, kad Powerpuff Girls serija yra prakeikta, kaip kadaise Batmano žaidimai. Žiūrėdami bet kurią seriją per TV ar neseniai išleistą Powerpuff Girls — The Movie DVD filmą, patirsite daug daugiau pramogų ir žaidimo, nei žaisdami patį PS2 žaidimą. DVD turi keturis mini žaidimus, kurie yra daug smagesni nei Relish Rampage.

METŲ ŽAIDIMAS

SKAITYTOJŲ PASIRINKIMAS:

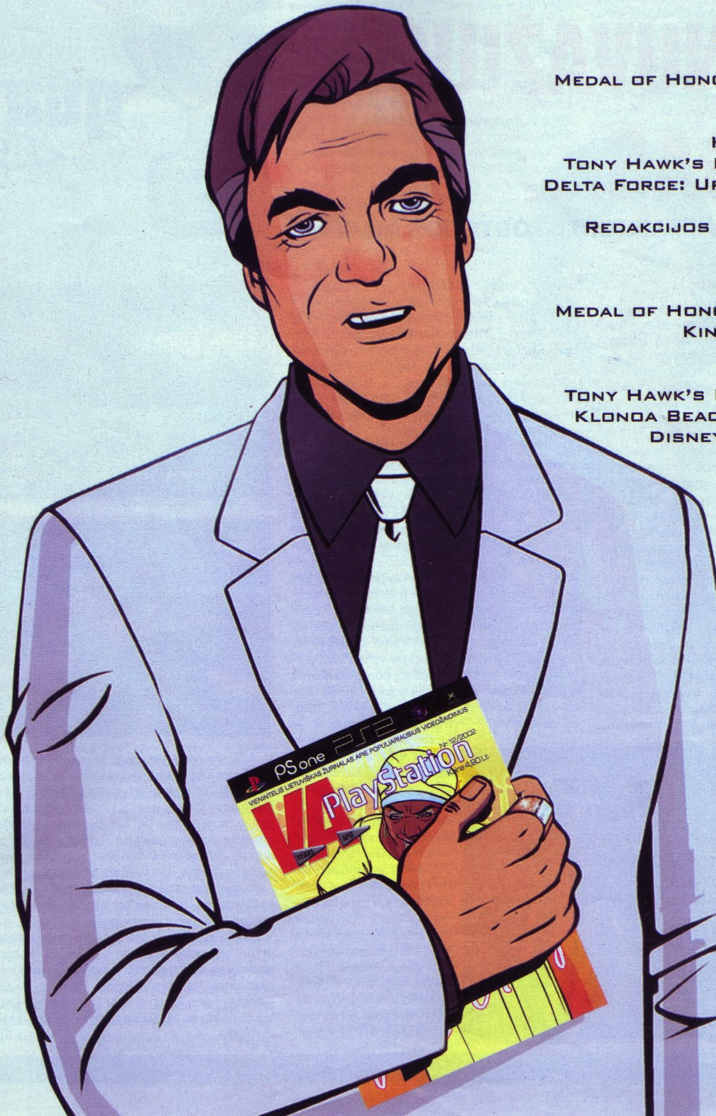
PS 2
GTA VICE CITY
GTA III
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PS
HARRY POTTER
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
DELTA FORCE: URBAN WARFARE

REDAKCIJOS PASIRINKIMAS:

PS 2
GTA VICE CITY
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
KINGDOM HEARTS

PS
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
KLONOA BEACH VOLLEYBALL
DISNEY'S PETER PAN



Kai antrą savaitę iš eilės Artojas nesiteikė pasirodyti darbe, neatsakinėjo į telefonų skambučius ir neatrašinėjo SMS, mes sunerimom ir į jo namus išsiuntėm paieškos komandą. Žinojom, kad jam negalima leisti rašyti apie *GTA Vice City*, bet jis taip prašė. Su redakcija susisiekęs paieškos grupės vadovas pranešė, kad Artojas rastas be sąmonės. Būrio medikas nustatė, kad vietoj kraujo jo gyslomis teka kofeino mišinys. Paieškos būrio vadas pranešė nuogąstaująs dėl Artojo psichinės būklės, nes tik atsikvošėjęs jis ėmė veblenti : "Aš esu Tomis. Tomis Verseti. Šalin rankas. Kur Mersedes?"

Dabar jau viskas gerai, Artojas atgaivintas ir išsidrėbęs lovoj valgo apelsinus–vitaminus, bet teksto apie *GTA Vice City* jis neparašė. Jis nežino, kad paieškos būrio pirminė užduotis buvo rasti tekstą o ne jį, taip pat jis nežino, kad paieškos būrys rado ne tekstą, o dienoraštį. Artojas nėt nenutuokia, kad šį dienoraštį mes dabar spausdiname.

Dienoraščio kalba netaisyta, nes negavome autoriaus sutikimo spausdinti ar koreguoti tekstą.

KAI NUVAŽIUOJA STOGAS...

ARBA DVIEJŲ SAVAIČIŲ ATOSTOGOS ANAPUS

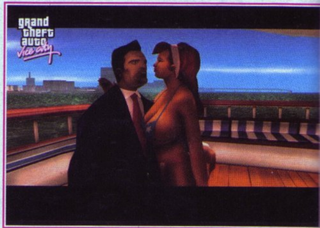
MIELAS DIENORAŠTI,

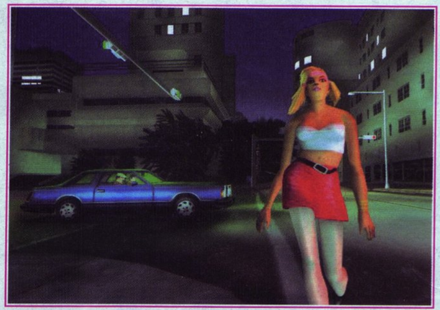
Aš esu Tomis. Tomis Verseti. Visą gyvenimą svajojau tapti kažkuo daugiau, nei pilku miesto gyventoju. Daugiau, nei eiliniu praeiviu, hamburgerio pirkėju ar automobilio pardavėju. Žinoma, galėjau tapti policininku arba miesto meru, tačiau, mano galva, atsakomybė, kurią užkaria šios pareigos, nėra tolygi gaunamiems pinigams. Aš norėjau valdyti, nieko nebijoti, viską spręsti pats ir būti turtingas.

Už lango 1980 m., aš gyvenu nemažame Vais mieste ir, prisipažinsiu, be šio miesto man neegzistuoja joks aplinkinis pasaulis. Heh... kai pamąstau, suvokiu, kad dabartinis laikotarpis yra lemiamas mano gyvenime, jei noriu tapti galingas. Gatvėse po neoninėmis iškabomis slepiasi narkodyleriai, tamsiuose miesto užkaboriuose šeimininkauja nigeriai, kovojantys dėl vietos po saule kokso stumdymo rinkoje. Kas koksą stumdo, o kas jį vartoja, tad be didesnio vargo gali tikėtis, kad už dvidešimt baksų ar dozę kas antra mergina išgers su tavim kokteilį, o kas antras vyrukas nulaižys mėšlinus batus... Suvokiu vieną dalyką: jei tu ne chebroj, tu esi niekas... Net jei tu ir esi chebroj, dar nereiškia, kad esi kietas bičas, tavim turi pasitikėt, tau turi duoti darbo. Aš susipažinau su Soniu Forelli, jis vadovauja italų grupuotėms Vais mieste. Žinoma, su kuo gi daugiau susipažinti, jei Vais miestą kontroliuoja tik tautinės grupės... Mes, italai, mafijos darbuose turim didžiausią patirtį, tad aš džiaugiuosi, kad esu italas, nors kaimynystėje gyvenantys kolumbiečiai mėgsta vadinti mus makaronininkais. Nieko, tiems tako valgytojams irgi išmuš paskutinioji, o dabar aš turėčiau užmiršti savo jausmus ir dirbti Soniui... Niekas man nekvaršins galvos. Tik mano darbas...

1 diena

Sonis prašė sutvarkyti vieną reikaliuką, kaip visada susijusį su baltais milteliais ir žaliais popierėliais. Gavęs pinigus turėjau nuvykti į sutartą vietą ir iškeisti juos į koksą... Pigiau grybo, bet kad jausčiausi ramiau, pasiėmiau savo draugą Keną. Jis mano advokatas, šiaip bailus ir skystas tipelis, bet turi gerų ryšių, išmano gatvės politiką ir ištikimas kaip kiemsargis šunelis. Galų gale jis teisininkas, o Vais mieste būtina turėti patranką kišenėj ir draugą teisininką... Sandėris įvyko sklandžiai, tačiau praėjus tik akimirkai po sandėrio mes atsidūrėme pasaloje, ko pasekoje mes netekom poros vyrų ir prekės, mūsų verslo partneriai neteko poros savo vyrų ir pinigų, o pasalos rengėjai neteko truputį daugiau vyrų, tačiau gavo ir pinigus, ir prekę. Negi tai gyvenimas?.. Pirmas rimtas darbas ir — še tau boba devintinės! — Kenas sėdi automobilyje apsišlapinęs iš baimės. Ką gi, vešiu jį namo, lai pamiega, o ryt pradėsim galvot, kaip ir kokiais šaukštais srėbti šitą košę.

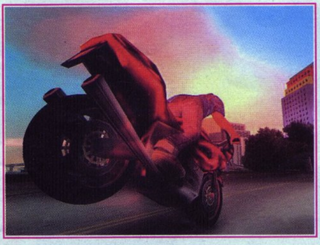


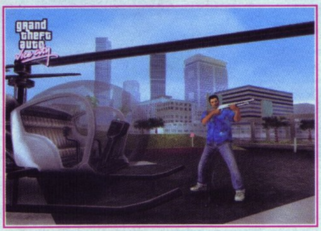


Išmetęs Keną susiveikiau ratus ir leidausi į vakarinį pasivažinėjimą miesto pakrante. Mano kambarys — Ocean View viešbutyje, kuris irgi stovi krantinėje, tad nuo kelio labai nenukrypsiu. Mąsčiau apie gyvenimą ir savo sėdimąją, kurią pirmai progai pasitaikius Sonis Foreli bandys suspardyti... Ką gi, skola — ne *rona*, neužgyja, teks kažkaip suktis.

Leidosi saulė, tad išlipęs iš mašinos patraukiau paplūdimio link, pro šalį lėkė riedutininkės merginos, kurios visada keldavo man žavesį, tačiau ne šį kartą. Tie, kas nematė saulėlydžio stovėdami ant vandenyno kranto, niekada nesupras, kokios melancholiškos nuotaikos lankėsi mano galvoje, bet tuščiais apmąstymais apie savo skurdžią dabartį ateities nepakeisiu, reikia kažką daryti, tik prieš tai turėčiau apsilankyti viešbutyje ir gerai išsimiegoti.

Daviau kažkokiam švansui į dantis ir paėmęs jo mopedą patraukiau namo, prieš tai, žinoma, apsilankęs prie švyturio, kuris visada praskaidrina mano nuotaiką. Mopede įtaisytas radijas transliavo gan linksmą stotį Espantoso... Cha.. Vis tik tie lotynai žino, kaip gaminama gera, skaidri muzika.





Įsijungė diktorė, sakė, kad bus audra. Reiškia jie vėl uždarys tiltus, o kartu ir pravažiavimą į kitą miesto dalį. Ką gi...

2 diena

Miegojau blogai. Nepadėjo ir mano mėgstamas dvigubas viskis su ledu ir sodos vandeniu, nepadėjo ir dvigubas viskis be ledo ir sodos vandens. Nepadėjo net visi du mano turimi viskio buteliai, nes prieš gulant miegoti skambino Sonis. Velnias. O ko gi aš turėjau tikėtis, juk tai jo pinigai, jo milteliai... Žinoma, jam jų reikia, tik dabar įsiūčio priepuolyje jis reikalauja, kad grąžinčiau ne tik gautus pinigus, bet ir už juos pirktus miltelius. Man galas. Svarbu, kad Kenas nesuvoktų, kad aš bijau, nes tada galutinai prileis į kelnes... Reikia jį aplankyti. Pasukęs už viešbučio kampo, tikėjausi nuvaryt kokią mašiną, bet radau visai gerą beisbolo lazdą ir kastetą... Hm... Pravers.

Viskas taip, kaip ir maniau, Kenas užsidaręs savo kontoroj krūpčioja nuo žingsnių gatvėje aido. Ką gi, nuraminau jį greičiau, nei tikėjausi, tiesiog daviau į ausį ir riktelėjau, kad viskas bus gerai. Kenas patikėjo. Pats kaltas.

Vienas Keno pažįstamas Chuanas Kortezas kvietė jį į vakarėlį jachtoje, tačiau bailiukas bijo ten eiti. Ką padarysi, apsilankysiu vakarėlyje vietoj jo, gal nugirsiu ką apie vogtus miltelius. Važiavau gatvėmis jausdamas kylantį pasitikėjimą savimi. Chuanas Kortezas — įtakingas ir protingas bičas, pagerbsiu jį užsukdamas pas Rafaelo ir įsigydamas naują Armani kostiumą...

Vakarėlis nelabai vykęs, nes jame dalyvauja visos Vais miesto padugnės... Tiesa, nė vieno jų neįtariau nugvelbus mano turtą, kol nepamačiau Rikardo. Rikardo Diazas yra mūsų miesto narko baronas, iš pirmo žvilgsnio panašus į mulkį, iš antro — į visišką mulkį... Ką gi, Rikardo, tu mano sąraše — numero Uno. Sutikau vakarėlyje ir savo svajonių merginą (žinoma, ne ta prasme, kad norėčiau ją vesti) Mersedes. Ji prašė nuvežti ją į Pole Position klubą. Tiesą pasakius, padariau tai su didžiausiu malonumu, ypač po to, kai pastebėjau, kaip gašliai į ją spokso Rikardo.

4 diena

Daug dirbau. Keno prašymu vaikiausi nelabai sukalbamus liudininkus, ir padedamas plaktuko įkalbinėjau juos liudyti atvirkščiai. Keista, bet pamatę, kaip smagiai nuo plaktuko smūgių linksta jų automobilių skardos, jie tapo daug sukalbamesni. Susitikęs su Kentu visažiniu Poliu Malibu klube sužinojau, kad kažkoks virėjas nerealiai pigiai stumdo miltelius. Važiavau iškaršt jam kailio. Norėjau tik primušti jį ir atimti jo telefoną, kad išsiaiškinčiau jo tiekėją, bet gavosi taip, kad jis priešinosi, tad teko suskaldyti jam kaukolę ir nudėti jo draugus. Tiesa, tie draugeliai jau taikėsi padaryt iš manęs naminį faršą, bet mane išgelbėjo keista asmenybė... Disko karalius :-). Jame man nepatiko viskas. Jis buvo negras, dėvėjo baltą prabangų kostiumą, rožinius marškinius ir idiotiškus akinius nuo saulės. Jo vardas nepatiktų nė vienam normaliam žmogui. Lansas Vansas. Hm... Lansas Švansas man labiau prie širdies... Skamba gerai. Tai va, Lansas Švansas susišaudyme, kur aš netekau pinigų ir miltelių, neteko brolio, pinigų ir miltelių. Suprantu, kodėl jis mane susirado, suprantu, kodėl padėjo... Bijau ir pagalvot, kad mūsų laukia bendra ateitis. Ką gi, brangus dienorašti, pastarąsias dvi dienas daug nuveikiau, pavargau... Parašysiu tau vėliau.

6 diena

Smagu važinėti ir nieko neveikti, juo labiau, kad mūsų mieste apstu įvairiausių rampų, per kurias galima šokinėti. Esmė tame, kad aiškindamas gyvenimo tiesas liudininkams, pastebėjau niekieno motociklą. Tai buvo mano svajonių svajonė, sportinis PCJ 600. Nerealus daiktas. Supratęs motociklų teikiamus malonumus dvi dienas nieko neveikiau, tik stebėjau jų galimybes. Mopedai nieko neverti, PCJ 600 greitas, bet rizika mirti jaunam irgi didelė... Labai geras daiktas — sportinis Sancez modelis, nes jis pritaikytas motokrosui, tad tiek žole, tiek smėliu važiuoja puikiai ir stabiliai... Geras variantas, jei reikia į paplūdimį. Tačiau patys prabangiausi aparatai, pasirodo, yra Angel, arba labai panašūs į jį Freeway. Tai galingi dviračiai monstrai, kiek primenantys legendinius Harley Davidson. Važiuoti tokiu motociklu malonu, širdį glosto duslus jo urzgimas, niekas netrukdo grožėtis kraštovaizdžiu, o svarbiausia, kad šio žvėries balne jaučiausi itin stabiliai ir ramiai. Bet ką aš čia apie motociklus... Buvau pas Keną, sutikau dar vieną veikėją, kurį mačiau Chuano jachtoje — tai Aiveris Karingtonas. Labai nemalonus, bet, širdis jaučia, patikimas tipas, puikiai susigaudantis gyvenimo tiesose. Jis mūsų puikiojo miesto statybų ir nekilnojamojo turto magnatas. Žinoma, jis atėjo prašyti paslaugos, ir nors man nelabai norisi daryti ką nors, kas nesusiję su mano dingusiu turtu, nusprendžiau pasiaukoti vardan ateities...

10 diena

Atleisk, dienorašti, kad neliečiau tavęs šias keturias dienas, bet buvo labai įtemtas laikotarpis... Baigęs Aivero paskirtą darbelį (tiesą pasakius, niekinis reikalas), sulaukiau įdomaus skambučio. Skambino jachtos savininkas, pats Chuanas Kortezas, ir prašė užsukti. Širdis sakė, kad jis bandys manimi pasinaudoti aiškindamas, kad atseit man padeda, protas sakė, kad tai puiki galimybė siekiant mano tikslų. Vienas kitam lyg ir neprieštaravo, tad apsukęs gražųjį okeaniką, kurį atėmiau iš turistaujančio pensininko, patraukiau į prieplauką. Chuanas pasitiko mane išskėstomis rankomis, o tai man nepatiko, juk mes vos vos pažįstami. Jis pasakojo man, kad jo vyrai dirba ieškodami žąsinų, surengusių pasalą, ir, kol jie dirba, prašė paslaugos... Ir kam aš sutikau?.. Pastarąsias keturias dienas nieko neveikiau, o tik lenkiau nugarą dėl Chuano Garsijos: iš pradžių tu-

rėjau benzininiu pjūklu supjaustyti kažkokį itin kalbų tipelį, po to prašė susitikti su prancūzais, kurie turi kažkokį labai reikalingą Kortezui įrenginį. Dienorašti, ar aš minėjau tau, kaip nekenčiu prancūzų?.. Neminėjau. Gerai. AŠ NEKENČIU PRANCŪZŲ, ypač po to, kai susitikimo vietoje jie surengė man susišaudymą. Žinoma, tai, kad aš rašau šias eilutes, reiškia viena — mirė visi, išskyrus mane, bet prekybos centras, kuriame mes susitikom, uždarytas iki šiol. Keista, kad po šio įvykio Kortezas vėl kreipėsi į mane. Nors dabar jau pradedu suvokti — kitas mano darbelis buvo prižiūrėti, kad tas suskis Diazas švariai prasuktų sandėrį su havajiečiais ar tai haitiečiais... Važiuodamas į sutartą vietą sutikau Lansą Švansą. Šis susitikimas mane pradžiugino, nors, atvirai sakant, stengiausi neišsiduoti, vis tik du vamzdžiai — geriau nei vienas, tad sėdom į jo baltą *Infernusą* (na, žinoma, nustebčiau, jei Švansas važinėtų su kitos spalvos ar kito modelio automobiliu), ir nuvažiavom pasimatyti su Diazu. Sandėris, žinoma, įvyko, tiesa, prieš tai teko pakloti mažiausiai porą dešimčių piliečių. Toks mano apsukrumas sužavėjo Diazą ir jis pasiūlė aplankyti jį jo viloje. Taip, kaip tik to man ir reikėjo, patekti į Diazo chebrą ir suvalgyti juos iš vidaus... Reikalai eina geryn...

14 diena

Prieš susitikdamas su Diazu nusprendžiau baigti tvarkyti reikalus su Kortezu. Brangus dienorašti, tu niekada nepamanytum, kad yra tokių originalių veikėjų, kaip Chuanas. Įsivaizduoji, jis paprašė, kad pavogčiau tanką... Kad tai padaryčiau, man prireikė net raketsvaidžio, kuris voliojasi Coral Inn viešbučio baseine. Atvirai pasakius, darbelis ne iš sunkiųjų, bet rūpesčio turėjau, tad tu net neįsivaizduoji, kaip nudžiugau išgirdęs apie paskutinį Chuano norą. Pasirodo, prancūzai ne iš kelmo spirti ir rimtai nusprendė nubausti Chuaną, tad jis pakėlė bures ir ruošėsi išplaukti. Aš jį lydėjau... Prancūziškas kraujas ant jachtos denio liejosi kaip vynas jų gimtojoje Šampanėje, patys kalti — jie net nežino, kas esu Aš. Aš esu Tomis Verseti.

Gaila tik, kad Chuanas išplaukė, manau, netekau vieno draugo, kurių šiame pašvinkusiame mieste taip trūksta. Tiesa, jis prašė prižiūrėti Mersedes, tad reikės ją aplankyti.

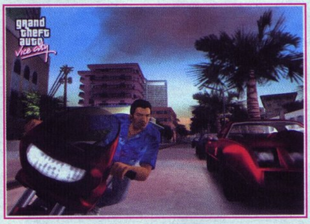
28 diena

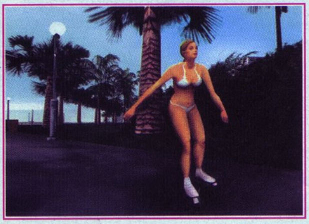
Seniai nieko neskrebinau į tave, dienorašti. Pastaruoju metu tampu ganėtinai įtakingu žmogumi ir jaučiu, kad šis susmirdęs miestas guls po mano kojomis. Apskritai pradedu manyti, kad ir tu, brangus dienorašti, esi tuščias mano laiko švaistymas. Žmonės kalba, kad pamažu imu keistis į blogąją pusę, bet juk tu taip nemanai, ką? Nieko nerašiau, nes puikiai leidau laiką, plėšdamas parduotuves ir taškydamas mentų smegenis. Turiu kišenėj tokį daviklиuką, kuris rodo, kiek tvarkos sergėtojų mane vaikosi. Žinai, už visai menką pažeidimą, pavyzdžiui, vidury gatvės susprogdintą policajų, mane pradeda vaikytis visos miesto saugumo pajėgos. Policajai, žinoma, bukapročiai, bet jų daug, jie turi sraigtasparnius, kurie pasirodo ant mano daviklio sužibus trim žvaigždutėm. Visa tai menkniekis, su kuriuo susidorotų kiekvienas save gerbiantis bičas, tačiau keturios–penkios žvaigždutės jau net man sukelia susirūpinimą. Jas gavau po to, kai apiplėšiau juvelyrinę parduotuvę ir ištaškiau smegenis į pagalbą atvykusiems policininkams. Taigi man ant uodegos tupėjo labai agresyviai nusiteikę spec. būrio pareigūnai, FTB ir kariuomenė, su savo sunkvežimiais bei tankais. Rimti vyrai. Bet aš esu Tomis Verseti! Dienorašti, tu net nežinai, kad aš palaidojau Diazą... Cha cha cha...

30 diena

Truputį atsigavau... Matyt, pastarųjų dienų įvykiai mane smarkiai paveikė, kad net seni draugai žvelgia į mane iš padilbų. Ką gi, papasakosiu tau, kas buvo su Diazu. Po mano darbelių Chuanui ir Aiverui Diazas manimi rimtai susidomėjo. Kai nuvykau į jo vilą ir pamačiau, kokius turtus susikrovęs tas suskis, mano įtarimai pasitvirtino. Šlykštu tik tai, kad pinigai išleisti neskoningai, o apie jo namų apdailą gėda šnekėti... Dirbti Diazui vienas malonumas, kadangi tiek jis pats, tiek jo suskiai pakalikai tėra nieko nesugebančių asilų banda. Visi darbai susiję su narkotikais, visuose kažką reikia palaidoti. Viešpatie, aš jau pamečiau skaičių, kiek žmonių krito nuo mano rankos ir nė neįsivaizduoju, kiek jų kris iki tol, kol aš paimsiu šį miestą į savo rankas ir įvesiu čia tvarką. Dirbamas Diazui puikiai leidau laiką skrosdamas vandenyno bangas greičiausiomis pasaulyje valtimis, skraidžiau sraigtasparniu, ir, žinoma, vėl susitikau su Vansu. Mūsų susitikimo metu jis buvo įsitikinęs, kad Diazas kaltas dėl brolio mirties ir karščiavosi skubėdamas padaryti jam galą. Tikras Švansas. Juk jei mes norim kažko pasiekti, mes privalom suvokti Diazo darbo pagrindus, išsiaiškinti visas subtilybes ir tada jau jį palaidoti. Bet ne...

Vienu žodžiu, Lansas pasikarščiavo ir nuėjo





vienas. Visiškas mulkis, net nepasirūpino, kad niekas jo nestebėtų ir pateko į pasalą. Aš tuo metu puikiai leidau laiką Pole Position klube. Taip, tiesa, juk aš nusipirkau šį klubą ir reguliariai jame lankausi, ten yra toks, hm, lyg ir darbo kambariukas, kuriame aš dirbu... Taigi, man paskambino Kentas Polis ir pasakė, kad Diazas ruošiasi bausti Lansą... Keistas vyrukas tas Polis, juk jis žino, kad aš žinau, kad jis viską žino. Kiekvieną kartą, kai nuvažiuoju pas jį informacijos, jis laužosi it mergaitė ir nieko nesako. Juk jis žino, kad aš jį primušiu ir sužinosiu viską, ką noriu žinoti, tačiau vis tiek tyli. Jam gal patinka, kai jį muša? Girdėjau yra ir tokių žmonių...

Sužinojau, kad Diazo pakalikai nuvežė Lansą į šiukšlyną, tad stvėriau kometą ir leidausi į šiukšlyno paieškas. Tame miesto gale niekad nebuvau, tad vos nepražudžiau Lanso, kol klajojau po mažąjį Haitį, tačiau spėjau laiku. Vargu bau ar būčiau išgelbėjęs sudrožtą karštakošį, jei iš anksto nebūčiau apsirūpinęs automatu M16 ir snaiperio šautuvu tolimai kovai. Kai radau garažą, kuriame buvo Lansas, labiausiai pravertė pistoletas Python, tačiau pasibaigus šoviniams man puikiai pagelbėjo ir kompaktiškas, bet labai geras MP5 bei už to paties garažo gulintis automatinis SPAZ. Kol Vansas laižėsi žaizdas, aš irgi slapsčiausi, o susitikom mes jau kitą rytą, prie Diazo namų, išsitraukėm iš bagažinės santykių aiškinimosi įrangą ir nužudėm visus. Visus iki vieno. Dabar aš narko baronas ir pradedu imti Vais miestą savo globon. Darysiu biznį ir grąžinsiu Soniui jo pinigus... Nors, palauk, kodėl aš turėčiau jam kažką mokėti? Juk ta pasala tebuvo nelaimingas atsitikimas. Po velnių tą Sonį, kai kitą kartą skambins, aš jam taip ir pasakysiu. Kažkas įvažiavo į kiemą, jaučiu — tai Lansas, Kenas ir Aiveras atvažiavo švęsti įkurtuvių...

33 diena

Šmikiai! Žąsinai! Iš po vakar taip skauda galvą, ko jie ten triukšmauja...

34 diena

Pasirodo, viskas ne taip gerai, kaip atrodo. Parduotuvės atsisako mokėti už apsaugą. Na, aš jiems parodysiu. Dabar jie mokės dvigubai, nes norės, kad aš juos saugočiau nuo savęs. Po velnių, juk aš Tomis Verseti. Dienorašti, grįšiu už penkių minučių...

...cha cha cha, sumušiau visus rekordus. Į prekybos centrą nusigavau greičiau nei per minutę, ten išdaužiau velniop visas vitrinas, iššaudžiau apsaugą bei šalia besitrinančius gangus (atseit, po Diazo mirties jie perėmė verslą). Chamai maudėsi kraujyje, policija panikavo, pardavėjai tirtėjo iš baimės, o aš kvatojausi ir kartojau, kad aš esu Tomis. Tomis Verseti. Dabar visi moka man ir tik MAN.

35 diena

Lansas Švansas nesusitvarko su jam keliamomis užduotimis. Skambinėja, šneka nesąmones, elgiasi kaip mažvaikis.
Norėčiau jį užlenkti, bet jis man daug pagelbėjo... Praeityje. Ką gi, duosiu jam dar vieną šansą.

36 diena

Kai pradėjo plaukti pinigai, supratau, kad vien tik teikdamas apsaugą ir stumdydamas koksą labai galingu netapsiu. Ilgai mąsčiau, kuo būtų galima užsiimti. Vis tik esu puikus mąstytojas, nes užlipęs ant vilos stogo sėdau į sraigtasparnį ir ėmiausi žvalgytis po miestą.

Vais miestas. Narkomanų, prostitučių ir korumpuotų valdininkų lopšys. Miestas, kurio gatvėse visada dvelkia lengvas nuo vandenyno atlekiantis vėjas, susimaišęs su marihuanos kvapeliu, miestas, kuriame vienintelė vertybė — pinigai, vienintelis patikimas draugas — ginklas, miestas, kuriame savimi gali pasirūpinti tik pats. Tačiau žvelgiant iš dangaus to nesimato. Prieš mano akis atsivėrė puikūs reginiai, gražūs namai, golfo klubai, turtuolių rezidencijos. Būdamas ore negalvoji apie visą purvą, esantį ant žemės, užmiršti žemiškus rūpesčius ir grožiesi saulės nutviekstomis gatvėmis. Naktį žavi neono lempos ar galingi prožektoriai, raižantys dangų. Visos mano nuodėmės... Kodėl aš žudau, plėšikauju? Todėl, kad myliu šį miestą ir noriu jį paversti rojumi: kaip danguje, taip ir ant žemės. Koks gali būti miestas, kurio meras yra sušvinkęs militaristas, per VCPR radiją pastoviai rėkiantis, kad tik masinis apsiginklavimas garantuos taiką pasaulyje, o grįžęs į savo rezidenciją persirengia moteriškais drabužiais, išsikviečia prostitutę, ir prašo, kad jį vadintų Marta?

Kas atsitiks kurortiniam rojaus kampeliui, jei jame statomos karinės oro bazės? Aš negaliu ramiai žiūrėti į tokį miestą, tad

dabar sėdėdamas savo sraigtasparnyje valingai ir rimtai pareiškiu: „Tvarka bus!"

Ko aš išvis lipau į tą sraigtasparnį? Ogi to, kad apžvelgęs miestą iš viršaus įsidėmėjau vietas, kur galima įsigyti nekilnojamojo turto. Ne veltui Aiveras sakė, kad tai — stabiliausia investicija. Tiesa, aš elgsiuos truputį kitaip, nei jis...

39 diena

Pirkiniai baigti, tiesa, truputį pritrūkau pinigo Malibu klubui, bet esu tikras, kad kitas nekilnojamasis turtas greitai atidirbs mano investicijas... Tiesa, nežinau, ko dabar griebtis, tiek darbų turiu padaryt.

40 diena

Lankiausi nuosavoj spaustuvėj, pirkau ją norėdamas pagerbti savo tėvo, kuris buvo spaustuvininkas, atminimą. Tačiau viduje manęs laukė malonus siurprizas. Spaustuvės darbuotojas Ernestas Kely išjuokė mano mintį spausdinti žurnalą apie kompiuterinius žaidimus ir pasiūlė imtis tikro verslo. Dienorašti, kaip manai, ką labiausiai apsimoka spausdinti?.. Taigi taigi. Labiausiai apsimoka spausdinti pinigus. Kenas žadėjo pasirūpinti pinigų plovimo reikalais, o Kentas Paulas pasakė (už tai turėjau sulaužyti jam ranką), kur gauti informacijos apie geriausias plokštes spausdinimui. Tiesa, informatorių saugojo DBP Security darbuotojai, todėl po malonaus pokalbio teko šokti iš laivo per bortą. Laivas, iš kurio šokau, ne žemesnis nei penkių aukštų namas, tačiau man pasisekė, aš tik lengvai nikstelėjau kulkšnį ir išvengiau rizikingo lipimo laiptais. Pačias plokštes gauti buvo lengviau, mechanizmas sukasi, pinigai byra... Ryt apsilankysiu savo kino studijoje, pažiūrėsiu, ką galima ten prasukti.

41 diena

Taip taip. Ne Holivudas. Mano įsigyta kino studija labai mažytė, o vadovauja jai visiškai trenktas režisierius Styvas Skotas. Ką jis tikisi uždirbti, sukdamas juostas apie ryklius ateivius? Šizofrenija — populiari menininkų liga, bet, tikiuosi, jis sugebės nufilmuoti bent porą padorių porno juostų. Taip. Apsisprendžiau, filmuosim pornografija, taip padarysiu paslaugą Chuanui, paversdamas jo mylimą Mersedes kino žvaigžde.

Ko tik nepadarysi dėl draugo... Tiesa, dienorašti, šį vakarą praleidau kaip niekad puikiai. Susiveikiau PCJ600 ir juo laksčiau dangoraižių stogais. Jausmas pasakiškas, ypač kai įsibėgėjęs nuo stogo šoki kito, aukštesnio, namo link ir per langą įleki į biurą, pilną darbuotojų. Matytum tu išraiškas jų veiduose, che, che...

42 diena

Šiandien nuveikiau daugiau nei vakar. Įsigijau Sunshine Autos automobilių parduotuvę ir Poppy Cherry Ice Cream ledų fabriką. Buvęs Sunshine Autos savininkas visai malonus tipas, paprašė nuvaryti keletą automobilių. Kai užpildžiau sąrašą, kabantį automobilių salono garaže, gavau labai gerą automobilį Deluxe. Tokio neturi niekas visame Vais mieste. Savininkas iškabino naują sarašą ir pažadėjo daugiau tokių retų automobilių. Sakė, kad yra galimybė gauti netgi NASCAR tipo lenktyninį... Labai laukiu to momento.

50 diena

Šiandien esu galingiausias bičas mieste. Turiu savo taksi firmą, kino studiją, ledų fabriką, automobilių saloną, vilą, keletą slaptų butų, išmėtytų po visą miesta, porą klubų. Turiu ir gerų draugų, neseniai susipažinau su visiškai trenktu Ammu Nation savininku Filu Kasidžiu, puikia roko grupe (pastoviai teršiančia VRock eterį) Love Fist, dažniau susitinku ir su Kenu Rosenbergu. Keista, kad seniai nemačiau Lanso Švanso... Tiesa, ne per seniausiai su vyrais apšvarinom banką, taigi vėl skambino Sonis. Pasiunčiau jį velniop. Jaučiu, kaip pavydas ėda jo smegeninę, kad tik nesumanytų krėsti kvailysčių.

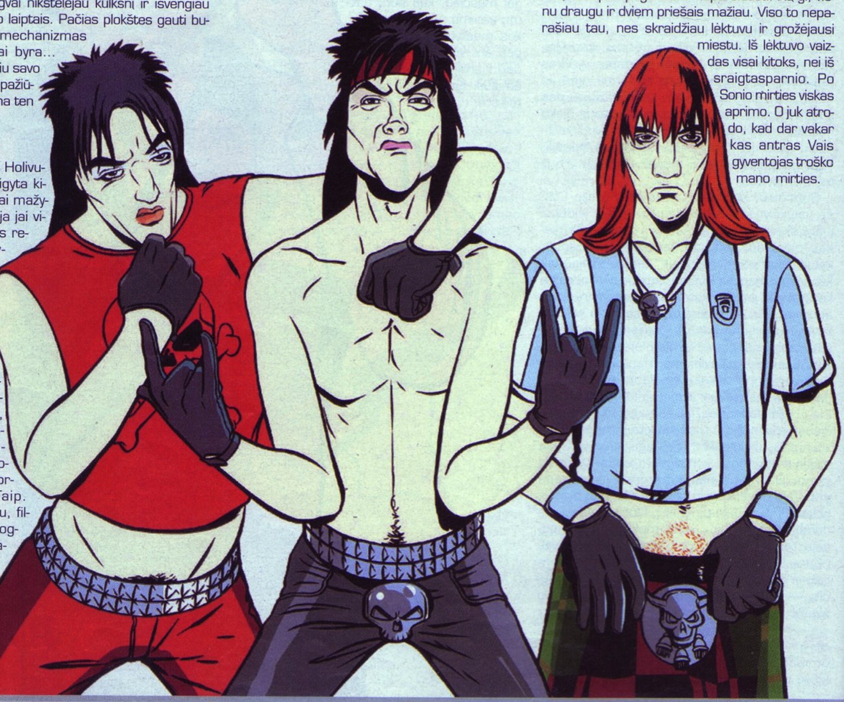
52 diena

Supratau kaip patekti į Hymano vardo stadioną. Pasirodo, jis atrakinamas tik prieš šou, todėl verta apsilankyti jau per pietus ir švieslentėje pasižiūrėti, koks renginys vyksta vakare ir ateiti laiku. Šiandien dalyvausiu bulių kautynėse.

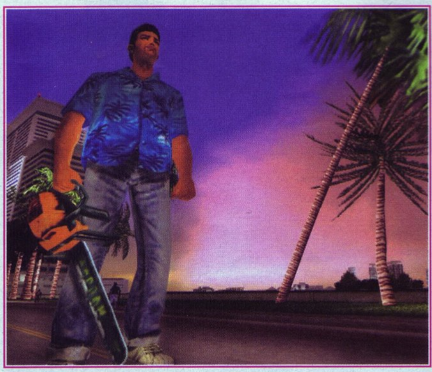
Tiesa, vakar išbandžiau buvusio Sunshine Autos savininko dovanotą Deluxe. Pasirodo, garaže greta automobilių sarašo kabo gatvių lenktynių tvarkaraščiai. Pradedu jausti, kaip malonu būti turtingam.

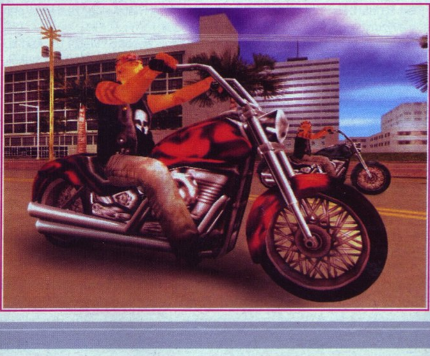
60 diena

Ir kaip tokius niekšus žemelė nešioja!!! Sonis atsiuntė savo torpedas ir jie sumušė spaustuvės savininką Ernestą. Jis juk toks malonus seniokas. Net man ranka nepakiltų skriausti tokį. Ką gi, tiems niekšams atkeršijau... Bet Sonis asmeniškai atsivilko į mano vilą. Ką jis sau galvoja... Dienorašti, tu suplyštum iš įsiūčio, jei sužinotum, kas buvo su Soniu ir kas mane išdavė. Tokio kartėlio nejutau seniai. Pirmą kartą gyvenime leisdamas kulką į išdavikišką niekšo galvą nejutau malonumo. Man buvo gaila ir skaudu, tačiau esu tikras — silpniesiems ne vieta gyvųjų tarpe. Jis turėjo būti stiprus, atsispirti pagundai ir neparsiduoti. Ką gi, vienu draugu ir dviem priešais mažiau. Viso to neparašiau tau, nes skraidžiau lėktuvu ir grožėjausi miestu. Iš lėktuvo vaizdas visai kitoks, nei iš sraigtasparnio. Po Sonio mirties viskas aprimo. O juk atrodo, kad dar vakar kas antras Vais gyventojas troško mano mirties.



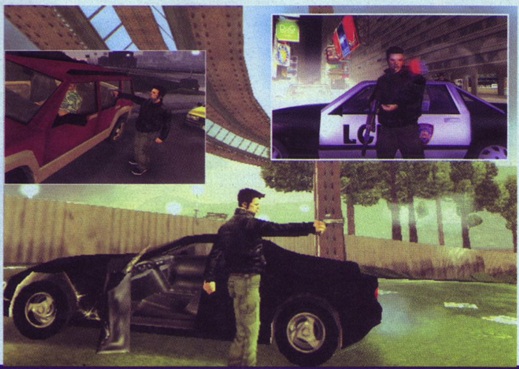
Aš tapau miesto valdovu ir visa tai per šešiasdešimt dienų. Dabar žmonės gyvens ramiau. Taip, aš ir toliau plėtosiu nelegalų biznį, tačiau juk niekas nekovos tarpusavyje, nebus nekaltų praeivių aukų. Meras apramintas, visų grupuočių vadeivos gerbia mane ir prisiekė man ištikimybę. Gyvenimo tikslas pasiektas, teliko tik pramogos. Dabar galiu veikti bet ką, dalyvauti gatvių ar stadiono lenktynėse, skraidyti savo lėktuvais ir sraigtasparniais, būti taksistu, gaisrininku ar FTB agentu. Galiu ieškoti rampų idealiems šuoliams. Dabar aš jau Ponas Tomis Verseti, aš Dievas. Ir viskas man dar prieš akis...





GRAND THEFT AUTO SERIJA NESUNKIAI IŠSIKOVOJO DAUGELIO ŽAIDĖJŲ SIMPATIJAS NE TIK DĖL PUIKIOS KOKYBĖS, BET IR DĖL ŠOKIRUOJANČIO ŽAIDIMO ŽIAURUMO.

GRAND THEFT AUTO III



Pirmoji GTA serija buvo ypatingai agresyvi, lyginant su kitais to meto žaidimais. Tai buvo tikras šokas tėveliams, politikams ir visiems kitiems „vaikų dorovės sergėtojams". Tačiau Take 2 Interactive darbo kritikų kalbos nesustabdė. Prieštaringi vertinimai tik prisidėjo prie serijos sėkmės, nes visi išleisti GTA serijos žaidimai buvo perkami daug labiau, nei leidėjai tikėjosi.

Trečioji serijos dalis sukurta pagal sėkmingą ir patikrintą formulę — viskas metama į 3D pasaulį. Vaizdas iš viršaus pakeistas tradicine trečiojo asmens perspektyva, o grafika užkelta iki įspūdingos realybės. Šį kartą žaidimas labiau remiasi siužetu. Pagrindu tapo misijos, o ne pašaliniai darbai, atliekami laisvalaikiu. GTA serija smarkiai evoliucionavo.

Žaidimas prasideda nuo įvadinio filmo, kuriame herojus su savo mergina rodomas vidury banko apiplėšimo. Tačiau tai pasala: mergina šauna į jus ir pabėga su pinigais, palikdama jus gulėti su ginklu rankoje. Netrukus pasirodo policija ir įmeta jus į furgoną, riedantį kalėjimo link. Pakeliui kai kas atsitinka ir žaidėjas atsiduria laisvėje. Toliau viskas priklauso nuo jūsų.

Pradžioje susitinkate su Luidži, pirmuoju žmogumi, kuris pasakys, ką daryti su nauju gyvenimu. Pirmasis įsakymas — atvežti merginą Luidži'ui. Tikrasis žaidimo grožis yra tas, kad užduotis galima atlikti įvairiausiais būdais. Galite pavogti taksi ir važiuoti tiesiai pas merginą. Galite pagrobti Banshee ar kitą automobilį ir pasivažinėti po miestą, prieš susitinkant su ja. Pasirinkimo laisvė — didžiulė. Išskyrus laiką, per kurį reikia atlikti misijas, nes visa kita priklauso nuo jūsų. Taip viena po kitos vykdydami misijas stumiate žaidimo siužetą ir tyrinėjate nusikalstamą pasaulį.

Šalia misijų ir gigantiško peizažo GTA III siūlo įvairius darbus, be to visame mieste galima surasti slaptų paketų, o pavogus tam tikrus automobilius atsirakins slaptos misijos. Žaidimas tvarkingai registruoja visus jūsų žygdarbius, nužudymus ir kitas statistikas, pavyzdžiui, geriausią kaskadinį triuką automobiliu.

Vairavimo sistema — fantastika, skirtingos mašinos išties vairuojamos skirtingai, o tokių sudužimų neišvysite jokiame vairavimo žaidime!

Nors Rockstar misijas ir padarė svarbiomis, tarp jų galite daryti ką tik norite, tad žaidimas niekad „neišsikvepia". Žaidimo pasaulis yra stulbinančiai didžiulis. Liberty City išties atrodo kaip tikras miestas, gyvenantis savo gyvenimą. Šaligatviai pilni žmonių, gatvėse zuja automobiliai, visi kažkur eina, kažką daro. Geriausia tai, kad su visu tuo galima sąveikauti. Norite susprogdinti automobilį penktosios ir antrosios gatvių sankirtoje? Prašau! Norite užpulti senutes, šlubčiojančias parkuose? Jokių problemų! GTA III galima viskas, jūs esate šio pasaulio valdovas! Žinoma, bet koks darbas turi savo atgarsį ir kuo jis žiauresnis, tuo didesnis pavojus, kad įkliūsite policijai, FTB ar kitai „žmonių teises ir gerovę" ginančiai organizacijai. Tačiau dažniausiai tai baigiasi tik dar vienomis riaušėmis ir daugybe kraujo. Dėl šių priežasčių žaidimas skirtas vyresnei auditorijai, kai kuriose šalyse jis buvo netgi uždraustas arba liepta ištrinti ypač žiaurias scenas. Taigi žaisdami pasistenkite, kad mažesni broliukai ar sesutės, o dar blogiau — tėveliai! nematytų, kas vyksta televizoriaus ekrane :).

Miestas didžiulis ir puikiai sukurtas. Su ankstesnėmis GTA serijomis lyginti visiškai neįmanoma. Pridėjus trečiąjį matavimą, žaidimas persikėlė į naują pasaulį.

Unikalus ir žaidimo garsas. Vietoj to, kad turėtų visiems žaidimams įprastą garso takelį, GTA 3 klausysimės radijo stočių. Kiekviena stotis groja skirtingų stilių muziką, jose kalba vedėjai ir rėkia reklamos. Galite klausytis, ko tik širdelė geidžia.

Nors ypatingai žiaurus ir kruvinas, GTA 3 yra vienas iš tų žaidimų, kuriuos žaisdami išties jaučiatės jų dalimi. Kiekvienas žaidimo komponentas puikiai suderintas vienas su kitu, o tai leidžia patirti nepakartojamus įspūdžius. Joks kitas žaidimas, išskyrus, be abejo, tęsinį, negali susilyginti su GTA III ambicijomis. Respect!

Grand Theft Auto III aprašymą galite rasti 2-ame VA PlayStation numeryje (2002m).

DIENOMS BĖGANT, PRIEŠŲ KAREIVIŲ SKAIČIUS DIDĖJO. VIENU METU JŲ BUVO DEŠIMTYS, IR BUVO MAŽAI ŠANSŲ PERGALEI.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Tačiau aš stovėjau su M1 Granad rankose ir žinojau, kad tai — pabaiga. Pasukęs už pastato kampo pamačiau atvažiuojantį tigrą. Po sekundės ekranas užsipildė sprogimo sukeltomis dulkėmis ir pasirodė raidės „Mission failed". Aš pralaimėjau, bet man tai nerūpėjo. Misija yra tik misija. Svarbus yra karas. Ir nepaisant nieko, aš buvau pasiryžęs laimėti šį karą.

MOHF kūryba

Žaisdamas Medal of Honor: Frontline gali pajusti karą ir koks jis būtų, jei vyktų tik žaidimuose. Niekas nenori patirti tikro karo. Tačiau jo esmė — įtampa, jaudulys ir pergalės džiaugsmas — šiame žaidime demonstruojama puikiai.

MOH: Frontline užkėlė kartelę taip aukštai, kad vargu ar kokia kita pirmojo asmens šaudyklė galėtų jį nurungti. Dėmesys detalėms yra neįtikėtinas. EA sukūrė žaidimą, kur priešai masto beveik patys. Formuodami mirtinas strategines struktūras kariai buriasi aplink jus. Kai kurie slepiasi už dėžių, kol kiti prisiartina, ir paleidžia kelias granatas, norėdami jus „išrūkyti" iš saugesnės vietos. O bandysite kontratakuoti, priešo kariai jau lauks jūsų. Būkite pasiruošęs sužeidimams, o sumažėjus sveikatai — mirčiai. Tai yra karas.

Dauguma MOHF lygių iš tiesų ilgi. Rodos, misija jau baigėsi, bet sąrašas pasipildo vis naujais tikslais. Bet kuriame kitame FPS tai gal ir vargintų, tačiau Frontline tai tinka puikiai. Kai tik pagalvojate, kad galite nors šiek tiek atsipūsti, pasirodo daugiau kareivių. Vienas po kito snaiperiai seka jus pro savo mirties ieškančius optinius taikiklius. Karas nesibaigia.

Apie ginklus — tik rimtai

Jei priešas turi ginklą, tu taip pat jį turi. Dažniausiai priešininkai žūsta nuo savo pačių ginklų. Iš kritusių karių pasiimate automatus, pistoletus, granatas — jiems jų nebeprireiks. Kartais prieisite prie patrankos ar ant barikadų įtvirtinto kulkosvaidžio. Jie ne tik smagiai šaudo, bet yra daug galingesni už standartinius ginklus. Kare svarbu bet koks pranašumas.

Bendra atmosfera

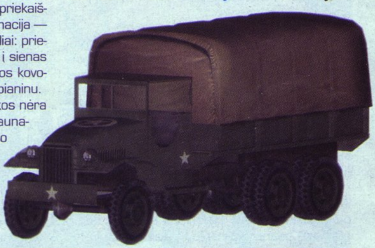
Kiekviena Medal of Honor vieta atrodo nepriekaištingai. Veikėjai ypatingai detalizuoti, o animacija — labai tikroviška. Kūnai juda tolygiai ir unikaliai: priešai lankstosi, bėga į priedangą, atsišliejа į sienas ir atsargiai atakuoja. Kartais matysite juos kovojant tarpusavyje, ilsintis bare ar grojant pianinu.

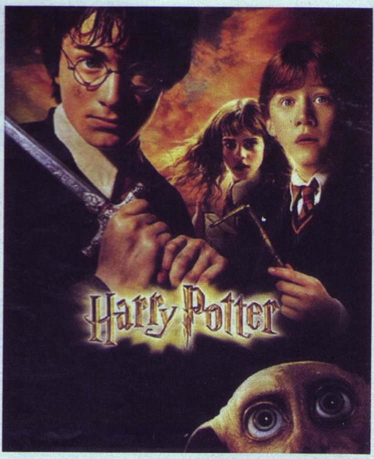
Visa kita atrodo taip pat puikiai. Aplinkos nėra labai interaktyvios, bet galima rasti griaunamas duris, vartus, tvoras ir transporto priemones. Kaip bebūtų, jos be galo gražios. Dar kartą EA parodė savo dėmesį detalėms. Kiekvienoje vietoje matysite dešimtis puikiai sukurtų pastatų, kurių viduje rasite suolus, lempas, lovas, laikrodžius, paveikslus, knygų lentynas, slaptas duris, vaisius, puodus, ir daugybę kitų daiktų.

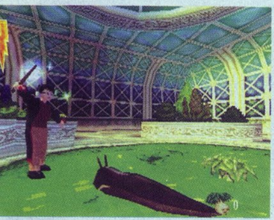
Muzika ir garso efektai atima kvapą. Garso takelis yra galingas, žaidimą nuolat lydi didinga orkestrinė muzika. Tyrinėjant kiekvieną lygį ir kaunantis įdomiausiuose mūšiuose muzika tiesiog užhipnotizuoja. Netgi nežaidžiant gražiausios melodijos dažnai skamba ausyse.

Medal of Honor: Frontline tikrai yra daugiau nei paprastas FPS žaidimas. Tai unikalus karo simuliatorius, parodantis visas karo baisybes ir jaudulį.

Aprašymą apie Medal of Honor: Frontline galite rasti 7-ame VA PlayStation numeryje.







HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Kas sakė, kad knygos mirė ir niekas jų nebeskaito? Tokios sensacijos, kurią sukėlė J. K. Rowling pasakos apie jaunąjį burtininką Harį Poterį, jau seniai nematėme. Juk nuo knygų prasidėjo visa ši euforija: filmai, žaidimai, spektakliai, lipdukai, žaisliukai ir dar dešimtys įvairių Hario Poterio visatos dalykų. Ar tai gerai, ar blogai — vertinti nesiryžtame. Verčiau papasakosime apie antrąjį serijos žaidimą — Chamber of Secrets. Ši Poterio versija naudojasi tiek filmo, tiek knygos elementais. Tad pradėsiu nuo pradžių...

Istorija

Haris jau antri metai mokosi Hogvarto mokykloje. Ir vėl jam tenka susidurti su įvairiais išmėginimais: ieškoti mokymuisi reikalingų dalykų, žaisti naujame Kvidičo sezone ir panašiai. Vis tik Haris atsiduria ir nepavydėtinoje situacijoje. Mokyklos gyvenimą sukrečia kraupus įvykis: kažkas pradeda žudyti Hogvarto gyventojus. Netrukus į tai įveliamas ir Poteris, o po kelių įvykių visa mokykla kuria teorijas, kad berniukas ir yra žudikas.

Žaidėjams tenka sunki užduotis: reikia ne tik išgyventi kasdieniuose darbuose, bendrauti su geriausiais draugas Hermione ir Ronu, bet ir atskleisti nežinomybę apie Paslapčių kambarį.

PASAKA APIE BERNIUKĄ–BURTININKĄ TĘSIASI TOLIAU. ANTROJI KNYGA PASIRODĖ JAU SENIAI, O PAGAL JĄ SUKURTAS MENINIS FILMAS IR ŽAIDIMAS BUVO RUOŠIAMI TARSI DESERTAS KALĖDINIAM ŽAIDIMŲ STALUI. TAIGI PAGALIAU SULAUKĖME!

Užduočių gausa

The Chamber of Secrets visa širdimi yra 3D veiksmo nuotykių žaidimas su daugybe papildomų savybių. Žaidėjo kontroliuojamas Haris siaučia su Hogvarto burtininkais ir raganomis ir bando išsiaiškinti, kuo ypatingas tas Paslapčių kambarys. Šiam smalsumui patenkinti teks kalbėtis su studentais, rinkti daiktus, dalyvauti įvairiose pamokose ir atlikinėti užduotis. Rodos, nieko naujo: tas pats Haris Poteris kaip ir pernai, panašūs judesiai ir burtai. Tačiau suteikite žaidimui šansą ir pamatysite, kad Chamber of Secrets yra labiau nušlifuotas ir labiau tinkamas žaisti, lyginant su kitais šio žanro pavyzdžiais. Žaidimas nenusileidžia naujosios kartos konsolių galimybėms, o ką jau kalbėti apie PS one.

Kūrėjų nuopelnas

Argonaut sukurtas darbas iš įvairių elementų yra nuostabiai sudėliotas į visumą. Pradiniai lygiai supažindina su pagrindiniu žaidimo kalbos formatu, skirtingų burtų atlikimu, daiktų rinkimu ir atakomis. Tokios treniruotės yra gana nuobodžios, nes dažnai tenka kartoti tą patį tik kitoje aplinkoje. Tačiau žaidimą jau pačioje pradžioje paįvairina bonuso lygiai. Reikia gaudyti išmetamus daiktus po vaza, pirmojo asmens vaizde šaudyti priešus, atlikti ritmiškus mygtukų paspaudimus mokantis burtus, žaisti žymųjį Kvidičą, skraidyti automobiliu, kautis burtininkų dvikovose... Žaidimų kombinacija daug įvairesnė nei galima tikėtis, tad į tamsų požemį vardu „monotonija" nepakliūsite :).

Tikra šios sėkmingos stilių kombinacijos magija yra pats žaidimas. Valdymas gali sunervinti tik retkarčiais: neatpažįstami susidūrimai, užstringa automatinis taikymasis. Didžiąją žaidimo dalį viskas vyksta sklandžiai ir be problemų. Sugrįžo ir automatinis šokinėjimas, šį kartą tikrai patikimas ir puikiai apgalvotas. Analoginis valdymas naudoja įvairius pasukimo kampus, kas leidžia kontroliuoti

jautrumą. Valdymas taip pat prisideda prie žaidimo įdomumo ir bendros malonios patirties.

Mielą žaidimo veiksmą papildo ir patraukli išvaizda. Kūrėjai revoliucijos nepadarė — ji tokia pat, kaip ir Sorcerer's Stone. The Chamber of Secrets išvaizda remiasi filmu, tačiau kartu išlaiko ir knygose aprašytus vaizdus. Žaidėjui teks bėgioti matytose vietose ir naujai sukurtose tikrai originaliose aplinkose.

Pastebėjimai

Lygis, kuriame Haris pilotuoja pono Veslio (Mr.Weasley) skraidantį automobilį, labai primena Kvidičo Lygos žaidimus.

Dydžio santykis tarp žmonių ir objektų kartais atrodo keistai, o kai kurių veikėjų veidai labai jau šėtoniški. Tačiau tai negadina bendro Poterio pasaulio vaizdo — jis puikiai sukonstruotas ir atpažįstamas.

Rowling sukurtą pasaką padeda perteikti ir kerinti muzika. Veikėjų įgarsinimas yra tiesiog puikus, nors jame dalyvavo tik keli filmo aktoriai.

Įdomu, bet...

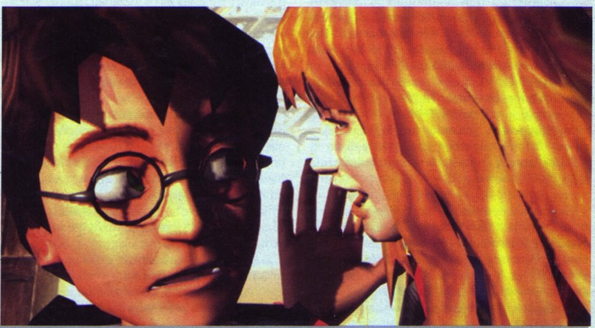
Vienintelė Chamber of Secrets problema yra jo ilgaamžiškumas, kuris trunka tik kelias dienas. Netgi jaunesniojo amžiaus žaidėjai, kuriems ir skirtas šis žaidimas, didžiąją jo dalį įveiks gan greitai. Mini žaidimai labai smagūs, prie kai kurių malonu bet kada sugrįžti, tačiau net ir šis impulsas ilgainiui dingsta, nes tai labiau tinka atitraukti nuo pagrindinių nuotykių, o ne žaisti kaip atskirą žaidimą.

Chamber of Secrets nukenčia dėl daugeliui gerų žaidimų būdingos ligos: jis pražaidžiamas greitai ne todėl, kad būtų per trumpas, bet greičiau todėl, kad yra įdomu, kuo greičiau sužinoti, kas bus toliau.

Post Scriptum

Harry Potter and The Chamber of Secrets dar kartą įrodo, kad PS one vis dar gali būti smagus ir nepaskęsti naujos kartos konsolių superefektuose.

Galbūt jis kiek per lengvas, tačiau pamosikuoti burtų lazdele bus smagu ne vienam Poterio fanui.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Praėjusiais metais Tony Hawk's Pro Skater 3 PS one versiją sukūrė Shaba Games. Žaidimas neišvengiamai buvo lyginamas su daug geresne PS2 versija, sukurta Neversoft komandos. Šiemet ketvirtąją Tony Hawk serijos PS one versiją kuria Vicariuos Visions komanda, susilaukusi pagyrimų už sėkmingus THPS 3 ir 4 perdirbinius Game-Boy Advance sistemai. Tą patį galima pasakyti ir apie jų darbą su THPS 4 PS one versijai. Nepaisant sistemos apribojimų, Vicariuos Visions sugebėjo išlaikyti žaidimo iššūkius, azartą ir sukurti smagų pasivažinėjimą riedlentėmis.

Ketvirtasis Pro Skater turi ryškiausius pakeitimus, lyginant su kitais serijos žaidimais. Šie pokyčiai puikiai atsispindi valdyme ir žaidimo įvairovėje. Rasime Single Session, Free Skate ir standartinius Multiplayer režimus (Free Skate, Horse, Graffiti, Tag and Trick, Attack). Taip pat yra galimybė modeliuoti aplinkas ir žaidėjus naudojantis 3D Park Editor ir Create a Skater opcijomis, perkeltomis iš THPS 3. Žaidimo širdimi vis tik lieka karjeros režimas. Įdomius ir iššaukiančius tikslus galima įveikti su kiekvienu iš 14 riedlenčių žvaigždžių sudėtinguose Pro Challenges žaidimuose. Viskas, ką žaidime galima atrakinti, prieinama būtent karjeros režime. Iš čia žaidėjai išspaus visas geriausias THPS 4 savybes.

Karjeros režimas mažiausiai skiriasi nuo žaidimų, skirtų kitoms platformoms. Vienintelis skirtumas tas, kad PS one versijoje tikslai rodomi ikonomis, o ne gaunami iš atsitiktinių praeivių. Tikslai nėra vienodi, jų sunkumas priklauso nuo lygio sudėties. Tačiau juos galima pasirinkti savo valia ir jų nereikia atlikti per tam tikrą laiką. Neįmanomų kombinuotų judesių atlikinėti neteks.

Išskyrus gan sunkoką nuožulnaus vaizdo reguliavimą, žaidimo valdymas — nepriekaištingas. Žinoma, prie vaizdo iš šono, o ne iš už veikėjo nugaros reikės priprasti, įvairius triukus atlikti bus sunkiau, tačiau pasitreniravus visos problemos turėtų išnykti.

Sunkiausia užduotis kūrėjams teko suspaudžiant didžiulius naujų konsolių lygius į smarkiai apribotą PS one sistemą. Tačiau lyginant su savo pirmtakais, Tony Hawk 4 atrodo išties gerai, ir palieka gan neblogą įspūdį. Pasiskųsti galima nebent tuo, kad stengdamiesi gauti ESRB reitingą E, skirtą visiems žaidėjams, kūrėjai pašalino kraują ir sušvelnino žiaurius kritimus nuo riedlenčių. Vaizdai vis dar skausmingi ir smagūs, tačiau ne tokie, kokie galėtų būti.

Garso efektai lygiai tokie pat, kaip buvo Tony Hawk 2: garsūs ir aiškūs, tačiau nevarginantys. Riedlentininkų garsai — jau ne tokie neramūs, kaip kitose platformose, kur žaidimas turi T (paauglių) reitingą, tačiau riedlenčių riedėjimo ir braižymosi garsai skamba taip pat maloniai, kaip ir visada.

Plačiau apie Tony Hawk's Pro Skater 4 skaitykite sekančiame numeryje.

DELTA FORCE URBAN WARFARE

Delta Force — vienas laukiamiausių praėjusių metų žaidimų. Jau vien dėl to, kad buvo kuriamas specialiai PS one konsolei, o ne perkoduojamas iš naujesnių sistemų, kaip įprasta daugeliu atveju. Specialūs padaliniai, teroristai ir atominiai ginklai šį kartą nepriekaištingi.

Pagrindinis žaidimo herojus Džonas Karteris vienas siunčiamas įsimaišyti į skirtingas teroristų grupes, kurios padėjo tarpusavio nesutarimus į šalį ir dirba kartu, kenkdami žmonėms. Keletas elitinių delta būrių jau žuvo per operacijas Pietų Amerikoje. Karteris yra naujas ginklas sustabdyti teroristus.

Istorija

Urban Warfare sukurtas kaip komandinis karinį simuliatorius su vienu valdomu žaidėju. Rezultatas — pirmojo asmens šaudyklė, kur žaidėjui tenka naudoti slaptus ir taktinius manevrus. Žaidžiant Urban Warfare reikalingos tiek smegenys ir didžiulė kantrybė, tiek galingas ginklų ir sprogmenų arsenalas.

Bandydami įdiegti kuo daugiau slaptos veiklos į daugiau nei dvidešimt žaidimo misijų, kūrėjai kiek užmiršo padirbėti su AI — priešininkai nėra gudrūs ir veikia tiesmukai. Pavyzdžiui, bėgant iš banko apiplėšimo reikėtų naudoti slaptumą, tačiau sargybiniai laukia beveik prie visų durų ir neleidžia pasinaudoti jokiais kitais metodais, o tik žiauria kova. Misijų užduotys įvairios: nukenksminti bombas ar išvalyti lygius, per tam tikrą laiką surinkti raktus, kad pereiti į kitą lygį (tradicinis Doom stilius). Sunku tai, kad reikia slapstyti nužudytus kūnus — pirmojo asmens perspektyva tai padaryti ne taip parasta, kaip matant vaizdą trečiojo asmens kampu.

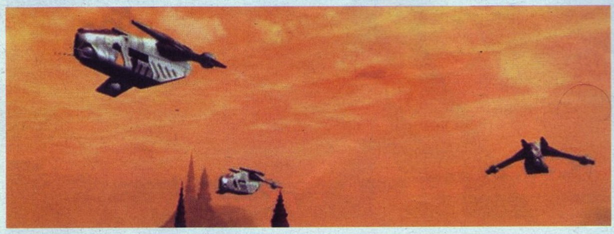
Urban Warfare smagu žaisti dėl ginklų. Tikroviški kariniai žaisliukai, tokie kaip M4 5.56 Carabine Assault šautuvas, granatsvaidis, raketsvaidis, C4 sprogmenys ir kiti — išties žavi. Kariniai misijų scenarijai, kur tenka gelbėti įkaitus, pulti iš pasalos narkotikų prekeivius Kolumbijoje, įsilaužti į gamyklą Meksikoje ir panašiai, yra įdomūs ir smagūs.

Žaidimo valdymas, kaip ir priklauso kariniam simuliatoriui, gan sudėtingas. Kūrėjai stengėsi prigrūsti kuo daugiau PC stiliaus komandų į valdymo pultelį. Urban Warfare siūlo tris skirtingas valdymo schemas. Viskas lyg ir neblogai pavyko, išskyrus tai, kad dažnai tenka laikyti vieną mygtuką, ir kartu spaudyti kitus. Įtemptoje kovoje tai tikrai negelbėja.

Urban Warfare grafika ir garsas yra geresnės kokybės, nei panašių žaidimų PS one sistemai. Detalizacija gan aukšta, didelių trukčiojimų nėra. Ginklų kovos kruvinos, o sprogimai sukelia šaunius šviesos ar dūmų efektus. Užsikrovimo laikas tarp lygių — taip pat trumpas. Žodžiu, viskas, ko reikia geram PS one žaidimui, yra. Kruopštus kūrėjų darbas iš tiesų matosi.

Geriausia Delta Force Urban Warfare vertinti kaip sudėtingesnę pirmojo asmens šaudyklę, o ne kaip prastą karinį simuliatorių. Pasiruoškite kelioms pigioms mirtims bei neišradingam AI, ir žaidimas tikrai bus vertas jūsų dėmesio ir laiko.

Delta Force Urban Warfare aprašymą galite rasti 8-ame V.A. PlayStation numeryje.



STAR WARS: CLONE WARS

LUCAS ARTS KLONAI ATAKUOJA BŪSIMAME VEIKSMO ŽAIDIME, KURIS PRASIDEDA PO II–OJO EPIZODO PABAIGOS.

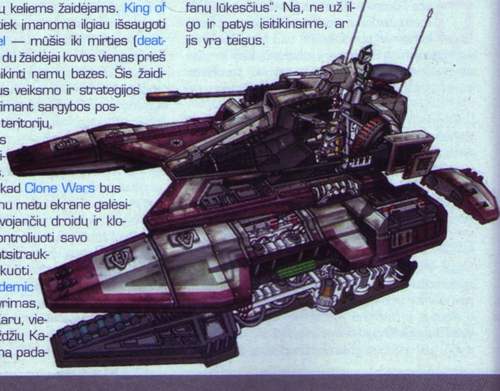
Niekas tikriausiai nenustebs išvydęs dar du žaidimus Žvaigždžių Karų tema. Neseniai pasirodžiusiam Ubi Soft darbui Bounty Hunter ant kulnų lipa pati Lucas Arts su ambicingu Clone Wars žaidimu. Pastarasis yra kupinas puikių Džedajų galių, įvairių veikėjų, skraidymo aparatų ir kitų Žvaigždžių Karų gėrybių.

Star Wars: Clone Wars tęsia filmo „II–asis epizodas: klonų ataka" siužetą. Žaidėjas didvyrio Džedajaus rolėje vadovauja Respublikos klonų armijai, kovojančiai prieš Nepriklausomų Sistemų Konfederacijos antpuolius. Konfederatų droidų armijai vadovauja Grafas Duku — buvęs Džedajus, pasirinkęs Tamsiąją Pusę. Žaidėjai turi kautis prieš Konfederaciją valdydami vieną iš trijų Džedajų: Anakiną, Obi-Van Kenobi ar Vindu. Tikslas — neleisti pasinaudoti senoviniu naikinimo Sito ginklu ir sustabdyti invaziją.

Clone Wars veiksmas vyksta šešiuose didžiuliuose pasauliuose. Teks įveikti 16 kampanijų. Žaidėjai naudosis įvairiais skraidančiais ir važiuojančiais aparatais, sutiks populiarius filmų veikėjus, keliaus unikaliose erdvėse. Viso bus apie 30 kovinių vienetų: greitieji motociklai, koviniai tankai, Respublikos laivai ir t.t. Mūšių metu kovines mašinas bus galima keisti. Teks lydėti krovinius, kovoti su priešų laivais, pilotuoti kovinius tankus.

Be vieno žaidėjo režimo, Clone Wars rasime ir įdomių žaidimų, skirtų keliems žaidėjams. King of the Hill užduotis — kiek įmanoma ilgiau išsaugoti užimtą teritoriją, Duel — mūšis iki mirties (deathmach), Conquest — du žaidėjai kovos vienas prieš kitą ir stengsis sunaikinti namų bazes. Šis žaidimas žada būti įdomus veiksmo ir strategijos mišinys: kova vyks užimant sargybos postus tarp namų bazių teritorijų, kurios gamins kovinius AI vienetus ir apsauginius lazerių bokštelius.

Lucas Arts tikina, kad Clone Wars bus toks didžiulis, kad vienu metu ekrane galėsime išvysti šimtus kovojančių droidų ir klonų. Žaidėjai galės kontroliuoti savo būrius, įsakyti jiems atsitraukti, pridengti ar atakuoti. „Aukštas kūrėjų Pandemic kokybės lygis ir patyrimas, sujungtas su Klonų Karu, vienu epiškiausių Žvaigždžių Karų įvykių, naują žaidimą padarys tikrai žaviu", — kalba Simonas Džefris, Lucas Arts prezidentas. — „Manau, kad žaidimas patenkins ir net viršys žaidėjų ir fanų lūkesčius". Na, ne už ilgo ir patys įsitikinsime, ar jis yra teisus.



APE ESCAPE 2

AKIPLĖŠIŠKOS BEŽDŽIONĖS SU ŠALMAIS – IR VĖL LAISVĖJE. SPĖKITE, KAM ŠĮ KARTĄ TEKS JAS GAUDYTI? APSIGINKLAVĘS BE GALO KEISTAIS ĮTAISAIS HIKARU VAIDMENYJE LAKSTYSITE 20-YJE LYGIŲ IR GAUDYSITE BEŽDŽIONES BEI KAUSITĖS SU BOSAIS.

Taip, tai dar vienas spalvingas 3D platforminis žaidimas, kur reikia rankioti daiktus, bėgioti, šokinėti ir plaukioti bei daužyti blogiečiams per galvas. Bet Ape Escape 2 turi ir aiškų privalumą prieš kitus panašius žaidimus dėl savo beždžioniško polinkio.

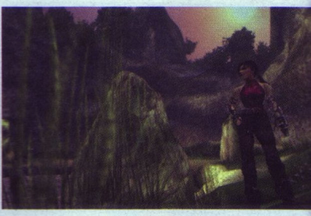
Ape Escape 2 tikslas aiškus — sustabdyti pašėlusias beždžiones, kurios netyčia gavusios šalmus visai neteko savitvardos. Panašiai kaip „Beždžionių planetoje", protingomis tapusios beždžionėlės bando užvaldyti pasaulį. Sugaudyti jas turi Hikaru, berniukas per klaidą sumaišęs siuntinius ir atidavęs beždžionėms tuos nelemtus šalmus. Jam padeda mergaitė Natsumi, kuri telefonų tinklais pataria įvairiais klausimais.

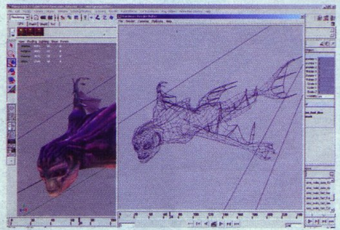
Kiekviename lygyje yra tam tikras skaičius beždžionių, išsibėgiojusių įvairiose vietose. Pirmieji lygiai gan maži, ir beždžiones nesunku rasti, tačiau vėliau scenos tampa sudėtingesnės ir beždžionės užsikaria į sunkiai pasiekiamas vietas. Laimei, tam reikalui Hikaru turi įvairius „sugavau!" įtaisus, pavyzdžiui, patikimas tinklas ir lazda daužyti priešams per galvas. Žaidimo eigoje gausite lanką, kuris leis greičiau lakstyti, povandeninį šaudymo įtaisą, beždžionių radarą, kad galėtumėte matyti, kur žvėreliai pasislėpę. Kiekviename naujame lygyje gausite po vieną įtaisą ir galimybę pasipraktikuoti įgūdžius.

Iš esmės Ape Escape 2 yra toks pat, kaip pirmoji PS One versija, tik su daug įvairiausių smulkmenų. Be naujų įtaisų, gausite ir naujus automobilius, kurie padės greičiau įveikti lygius. Kaip ir įprasta, lygiuose primėtyta auksinių monetų, taip pat jos byra iš nugalėtų priešų. Surinkus dešimt, galima ką nors nusipirkti Gotcha dėžutėje — labai japoniškas išradimas, atrakinantis nenaudingus paveiksliukus, priežodžius ir įdomius mini žaidimus, tokius kaip Monkey Football, Dancing Bong ir pan.

Ape Escape 2 — žavus žaidimas. Lyginant su tradiciškais platforminiais žaidimais, šis yra pilnas spalvų ir animacinis. Peizažai gražiai detalizuoti, saulėgrąžos, medžiai ir kitos gamtos detalės sukurtos su meile ir rūpesčiu. Beždžionėlės šį kartą turi daug daugiau asmeniškumo, daugelis jų aprengtos kostiumais, atitinkančiais tą šalį, kurioje ir yra lygis. Nieko revoliucingo nerasime, tačiau tokio žaidimo žanrui išvaizda tinka puikiai.

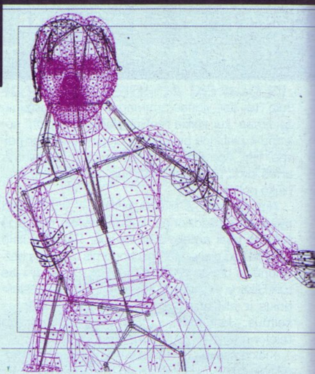
Žaidimas labiau skirtas jaunesnei auditorijai. Tai atspindi ir daugelis žaidime randamų bonusų. Na, kokiam amžiui Sony betaikytų žaidimą, jis turėtų patikti daugeliui, jau vien dėl to, kad jame yra beždžionės :).





PRIMAL

TAMSIAI PATRAUKLUS NAUJAS *SONY CAMBRIDGE STUDIO* KOMANDOS ŽAIDIMAS JAU PASIRUOŠĘ IŠLĮSTI IŠ ŠEŠĖLIŲ. VEIKSMO / NUOTYKIŲ ŽANRAS PASUKAMAS NETIKĖTU KAMPU.



Pamenate MediEvil? Tai buvo žavus 3D paišdykavimas animaciniame vampyrų ir goblinų pasaulyje, kuriame vaidino skeletas riteris Seras Danas.

Šį žaidimą sukūrė talentingi vyrukai iš SCEE Kembridžo studijos. Pastaruoju metu visas jų dėmesys nukreiptas į naujo žaidimo Primal gamybą. Tik čia jau smagiai nepalakstysite, o atsidursite tamsiame ir demoniškame pasaulyje. Čia vyks kai kas nepaprasto.

Žaidimo kūrėjai smarkiai pasistengė, kad keista Primal visata remtųsi mums žinomu realiu pasauliu.

Žaidimo herojė Džen Teit yra paprasta mergina, ar bent jau ji taip mano. Tačiau kai kažkas pagrobia jos vaikiną, Džen iš lėto prabunda savo antgamtiškos kilmės tikrovėje. Kartu su pakeleive urvine chimera Skry, ieškodama dingusio vaikino ir atsakymų apie save, ji keliauja per penkias demonų karalystes. Kelionė prasideda žmonių pasaulyje Mortalis, o baigiasi Nexus — visų karalysčių susitikimo centre.

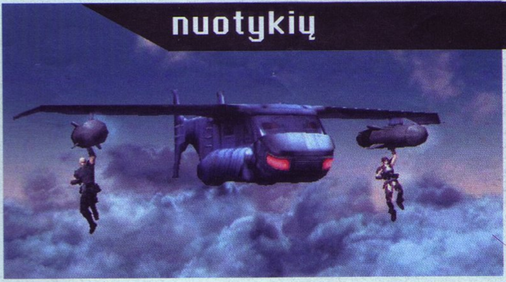
Primal yra veiksmo / nuotykių žaidimas, veikiantis panašiai kaip Soul Reaver ar Shadow Man 2. Tačiau priešingai nei šių žaidimų herojai, Džen žaidimą pradeda kaip paprastas žmogus. Kovojant su monstrais žmogiškojoje formoje ji gali naudotis tik paprasta peilio ataka. Netrukus mergina įgauna galimybę transformuotis į kitas demonų rasių formas ir išmoksta naujų atakų bei galimybių. Pavyzdžiui, vandens karalystėje Aquis Džen sugebės kvėpuoti po vandeniu, plaukti kaip žuvis ir atakuoti čiuptuvais.

Primal žaidimo eiga vedama istorijos ir paremta tikslais. Keliausite per kiekvieną iš Oblivion pasaulių, tikrinsite vietoves, sužinosite apie Chaoso problemą ir bandysite ją spręsti. Pakeliui Džen sužinos savo šeimos istoriją ir atras kitų įdomių dalykų.

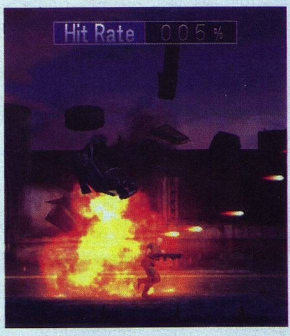
Pati žaidimo mechanika turi kelis malonius elementus. Primal žaisite standartiniu trečiojo asmens vaizdu, o laikas bus padalintas tarp tyrinėjimų, galvosūkių sprendimo ir kovų. Priklausomai nuo situacijos valdysite Džen arba Skry. Draugiška chimera Skry kelionėje nuolat lydės Džen. Sugebėdamas užlipti visur Skry galės patekti į tas vietas, kur Džen nepasieks, be to personažas turės labai keistą savybę — valdyti statulas, kurias rasite karalystėse. Tai gali būti naudinga šnipinėjant priešus ar judinant statulą, kai reikia išspręsti galvosūkį. Skry sugebės ir kautis, tačiau kovai labiau tinka Džen sugebėjimai.

Cambridge Studios sukurtas grafinis variklis žada nustebinti visus. Yra kuriamos masyvios aplinkos, kurios paįvairinamos gamtos efektais, pavyzdžiui, krentančiu sniegu, šviesos ar dalelių efektais. Į objektus, „apgyvendintus" žaidimo pasauliuose, įdėta daug darbo. Nuo sudėtingų detalių ant akmenų iki karščio bangos ir šviesos, sklindančios nuo fakelų — viskas atrodo ryškiai.

Viena džiugiausių techninių Primal savybių yra ta, kad skirtingos aplinkos iš vienos į kitą pereina nepastebimai, be užsikrovimo ar pauzių. Ilgi „Loading" ekranai jau praeityje. Tai teko matyti tik keliuose žaidimuose (ryškiausiai Jak and Daxter). Reikia tikėtis, jog tai taps žaidimų standartu. Bet... kas žino... Tiesiog smagu matyti kūrėjus darant ryškius žingsnius į priekį.



CONTRA SHATERED SOLDIER



Pirmą kartą Contra pasirodė dar 1987 metais NES sistemai ir tapo nepralenkiamu hitu. Konami bandė perkelti žaidimą ir į PlayStation konsolę ir šiam darbui pasamdė Appaloosa Interactive. Tačiau žaidimas sulaukė baisios kritikos ir buvo tiesiog „nuraytas". Bet nesibaiminkite, Konami tokios klaidos nepadarys — šį kartą jie patys kuria naująją Contr'ą PS2 konsolei ir žada mums nepakartojamą žaidimą.

Pirmas siurprizas: nors Shattered Soldier išvaizda bus pilnai trimatė, žaidimas vyks tradiciniu dvimačiu pagrindu. Žaidime vaizdas nepriekaištingai persijunginės iš dvimačių side scrolling elementų į trimates dalis. Kaip tai atrodys? Pavyzdžiui, vienas lygis prasideda nuo galingų skraidančių motociklų mūšio 3D erdvėje. Išsprogdinę nesibaigiančius priešus bei išvengę kulkų ir raketų lietaus, motociklai nusileidžia ant traukinio. Tada žaidimas tampa 2D „slinkimu į šoną", nieko nepraleisdamas. Laimei, veiksmas niekada nesustoja.

Žaidimas sugeba atkurti klasikinę Contra dvasią: čia nėra jokios strategijos, reikia tik lakstyti kaip išprotėjusiam, šokinėti vengiant atakų ir niokoti viską aplinkui. Žaidime bus ir keli pažįstami bosai, tik su „sekančios kartos makiažu".

Shattered Soldier žaidėjams teks valdyti Bilą — vieną iš originalių Contra herojų. Tačiau šį

Dėmesio, klasikinių žaidimų fanai! Akimirka, kurios seniai laukėte! Vienas geriausių *NES* žaidimų — *Contra* — atgimsta!

kartą Konami ne šiaip sau įmetė Bilą į žaidimą. Jo istorija maždaug tokia: Bilas buvo įkalintas už daugumos Žemės gyventojų išžudymą ir nuteistas iki gyvos galvos šaldymo kameroje. Tačiau sugrįžus ateiviams ir vėl pradėjus atakuoti Žemę, į pagalbą kviečiamas Bilas.

Visos originaliosios Contra detalės, rodos, liks nesugadintos. Kabėjimas nuo kraštų, salto apsivertimai bei kiti elementai be klaidų atkurti jūsų malonumui. Svarbiausia, jog liks kooperacinis režimas, kur niokoti ateivius bus galima dviese.

Vis tik kūrėjai kai ką išmetė — nebeliko ginklų galią didinančių priemonių. Vietoj jų, žaidimą pradėsite su trim ginklais: ugniasvaidžiu, raketų patranka ir automatu. Ugniasvaidis turi trumpiausią nuotolį, tačiau yra labai efektyvus. Raketų patranka galinga ir labai tinka atakuoti priešus, esančius apačioje. Na o geriausiu draugu, t.y. automatu, teks naudotis daugiausiai. Šaudymui pridėta nauja galimybė — „užrakinti" taikinį.

Žmonėms, mėgstantiems statistinius skaičius, Shattered Soldier tikrai patiks — jame įrašoma viskas: kiek kartų mirėte ir tęsėte, kiek ateivių smegenų išsprogdinote ir panašiai. Kiekvieno lygio pabaigoje, kaip visada, sutiksite bosą ir gausite rangą už savo pasirodymą. Jei rangas yra pakankamai aukštas, galima atrakinti slaptus elementus.

Grafiškai Shattered Soldier žada būti labai įspūdingas. Žaidimo aplinkos animuotos ir gan gražios, jas net galima vertinti kaip priešus, kadangi sugeba atitraukti dėmesį nuo šaudymo :].

Dar tiksliai neaišku, kiek lygių bus žaidime ar kokios bus papildomos galimybės, tačiau drąsiai galima teigti, kad šio žaidimo laukti verta. Tik žinant prieštaringą Contra praeitį, reikia sukryžiuoti pirštus ir tikėtis, kad šį kartą Konami parodys viską, ką sugeba.

GTA: Vice City

Ginklai (1 eilė):
Žaidimo metu spauskite: R1, R2, L1, R2, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn. Atsirakins kiekvienos kategorijos silpniausi ginklai.

Ginklai (2 eilė): R1, R2, L1, R2, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, kairėn, žemyn (2), kairėn.

Ginklai (3 eilė): R1, R2, L1, R2, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, kairėn, žemyn (3).

Sveikata: R1, R2, L1, apskritimas, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn. Pastaba: jei šis kodas bus įvestas, kai jūsų automobilis apgadintas, matuoklis atsistatys iki nulio, bet automobilio išvaizda nepasikeis.

Šarvai: R1, R2, L1, X, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn.

Padidinti policijos ieškojimo lygį: R1 (2), apskritimas, R2, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn.

Sumažinti policijos ieškojimo lygį: R1 (2), apskritimas, R2, aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn.

Krepelis su ratais: apskritimas, L1, aukštyn, R1, L2, X, R1, L1, apskritimas, X.

Karšto rato lenktynininkas (1 stilius): R1, apskritimas, R2, dešinėn, L1, L2, X (2), kvadratas, R1.

Karšto rato lenktynininkas (2 stilius): R2, L1, apskritimas, dešinėn, L1, R1, dešinėn, aukštyn, apskritimas, R2.

Meilės smūgio limuzinas: R2, aukštyn, L2, kairėn (2), R1, L1, apskritimas, dešinėn.

Raganosio tankas: apskritimas (2), L1, apskritimas (3), L1, L2, R1, trikampis, apskritimas, trikampis.

Romero katafalkas: žemyn, R2, žemyn, R1, L2, kairėn, R1, L1, kairėn, dešinėn.

Sabre Turbo: dešinėn, L2, žemyn, L2 (2), X, R1, L1, apskritimas, kairėn.

Šiukšlių meistras: apskritimas, R1, apskritimas, R1, kairėn (2), R1, L1, apskritimas, dešinėn.

Agresyvus eismas: R2, apskritimas, R1, L2, kairėn, R1, L1, R2, L2.

Rožinis eismas: apskritimas, L1, žemyn, L2, kairėn, X, R1, L1, dešinėn, apskritimas arba X.

Juodas eismas: apskritimas, L2, aukštyn, R1, kairėn, X, R1, L1, kairėn, apskritimas.

Padidinti automobilio aukščiausią greitį: dešinėn, R1, aukštyn, L2 (2), kairėn, R1, L1, R1 (2).

Dodo automobilis (skraidantis): dešinėn, R2, apskritimas, R1, L2, žemyn, L1, R1.

Skraidančios valtys: R2, apskritimas, aukštyn, L1, dešinėn, R1, dešinėn, aukštyn, kvadratas, trikampis.

Automobilis plūduriuoja ant vandens: dešinėn, R2, apskritimas, R1, L2, kvadratas, R1, R2. Pastaba: išjungus šį kodą, automobilis nugrimzta po vandeniu, tačiau gyvybės neprarandate. Galite važiuoti, kol pasieksite žemę.

Pakeisti ratų dydį: R1, X, trikampis, dešinėn, R2, kvadratas, aukštyn, žemyn, kvadratas. Pastaba: kai kurie automobiliai tampa greitesni. Kodas išlieka aktyvus nuolat ir užsisaugoja kartu su žaidimu. Tada jį galima vėl įvesti ir ratai dar padidės. Norėdami panaikinti kodą turite išjungti konsolę.

Sunaikinti automobilius: R2, L2, R1, L1, L2, R2, kvadratas, trikampis, apskritimas, trikampis, L2, L1.

Geresni vairavimo įgūdžiai: trikampis, R1 (2), kairėn, R1, L1, R2, L1.

Pėsčiųjų riaušės: žemyn, kairėn, aukštyn, kairėn, X, R2, R1, L2, L1.

Pėstieji jus atakuoja: žemyn, aukštyn (3), X, R2, R1, L2 (2).

Pėstieji turi ginklus: R2, R1, X, trikampis, X, trikampis, aukštyn, žemyn.

Pėstieji iš Thriller (Maiklo Džeksono video klipo): kvadratas, L1, trikampis, R2, kvadratas, L1 (2).

Policija prisikelia iš numirusių: apskritimas, L1, žemyn, L2, kairėn, X, R1, L1, dešinėn, X.

Pėsčiųjų kostiumas: dešinėn (2), kairėn, aukštyn, L1, L2, kairėn, aukštyn, žemyn, dešinėn. Kartokite šį kodą ir peržiūrėsite visus pėsčiųjų kostiumus. Pastaba: pakeitus kostiumą į kareivio, prostitutės ar oro uosto darbuotojo, Tomio sargybinių išvaizda taip pat pasikeis.

Savižudybė: dešinėn, L2, žemyn, R1, kairėn (2), R1, L1, L2, L1.

Sulėtinti žaidimą: trikampis, aukštyn, dešinėn, žemyn, kvadratas, R2, R1.
Pagreitinti žaidimą: trikampis, aukštyn, dešinėn, žemyn, L2, L1, kvadratas.

Greitesnis žaidimo laikrodis: apskritimas (2), L1, kvadratas, L1, kvadratas (3), L1, trikampis, apskritimas, trikampis.

Bikini merginos su ginklais: dešinėn, L1, apskritimas, L2, kairėn, X, R1, L1 (2), X. Pastaba: šis kodas Tomio apsauginius pakeis į tokias merginas. Jos nesikaus, bet turės labai gerus ginklus ;).

Tomio garbintojos: apskritimas, X, L1 (2), R2, Xa(2), apskritimas, trikampis. Pastaba: merginų išvaizda priklauso nuo Tomio statuso, pinigų ir drabužių. Pradžioje jos bus gan bjaurios, vėliau jos gražės ir jų bus vis daugiau ;).

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir idėk į savo PS2 žaidimo dėžutę!

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Įveskite kodus opcijose kodų ekrane

Visi žmonės multi: Party
Nužudymo režimas: SCOPE
Baron Samedi Multiplayer režime: VOODOO
Christmas Jones Multiplayer režime: NUCLEAR
Laiko skaičiavimo atgal lygis: BLASTOFF
Sugriovimo režimas: TNT
Sprogstantis scenarijus: BOOM
Greitesnis lazeris: PHOTON
Goldeneye smūgis: Orbit
Goldfinger Multiplayer režime: MIDAS
Jaws Multiplayer režime: DENTAL
Didesnė snaiperio ginklo šovinių apkaba: MAGAZINE
Max Zorin: BLIMP
Miss Galore Multiplayer režime: CIRCUS
Oddjob Multiplayer režime: BOWLER
Apsaugos režimas: GUARDIAN
SCARAMANGA Multiplayer režime: ASSASSIN
Stipresni raminantys: SLEEPY
Teamwork Koth režimas: TEAMWORK
Tuxedo Multiplayer re•ime: BLACKTIE
Uplink režimas: TRANSMIT
Atrakinti snaiperio lygį: MELTDOWN
Atrakinti auksinį ginklą: TARGET
Atrakinti auksinį P2K: AU P2K
Auksinis PP7: AU PP7
Visų įtaisų patobulinimas: Q LAB
Xenia Multiplayer režime: JANUS
Atrakinti Renard Multiplayer režime: HEADCASE
autuvo akiračio padidinimas: SCOPE
Kameros patobulinimas: SHUTTER
Iifruotojo patobulinimas: SESAME
P2K patobulinimas: P2000
Grumtynių patobulinimas: LIFTOFF
Vanquish automobilio raketų patobulinimas: LAUNCH

Pasirinkti lygį: PASSPORT
Alpine Escape: POWDER
Chain Reaction: MELTDOWN
Countdown: BLASTOFF
Deep Descent: AQUA
Double Cross: BONSAI
Enemies Vanquished: TRACTION
Equinox: VACUUM
Island Infiltration: PARADISE
Nightshift: HIGHRISE
Phoenix Fire: FLAME

Neribota PP7 amunicija:
12 lygyje gaukite auksinį medalį su visomis 007 ikonomis.

Shelby Cobra Vanquished lygyje:
Sustabdykite žaidimą, laikykite L1 ir spauskite: dešinėn, dešinėn, kairėn, kairėn, aukštyn, tada atleiskite L1.

Vairuoti SUV:
Vanquished lygyje sustabdykite žaidimą, tada laikykite L1 ir spauskite: kvadratas, apskritimas, trikampis, kvadratas, trikampis, tada atleiskite L1.
Papildomos lenktynės Alpėse:
Vanquished lygyje sustabdykite žaidimą, tada laikykite L1 ir spauskite: apskritimas (2), kvadratas (2), trikampis, tada atleiskite L1.

Pašėlusios lenktynės:
Lenktyniaudami Paris Prelude, Enemies Vanquished, Island Infiltration ar Deep Descent lygiuose sustabdykite žaidimą, tada laikykite L1 ir spauskite: kvadratas, trikampis, apskritimas, kvadratas, trikampis, apskritimas, tada atleiskite L1.

Įsiutusios lenktynės:
Lenktyniaudami Paris Prelude, Enemies Vanquished, Island Infiltration ar Deep Descent lygiuose sustabdykite žaidimą, tada laikykite L1 ir spauskite: kvadratas, trikampis (2), kvadratas, trikampis, apskritimas, tada atleiskite L1.

Pėdsakai lenktynėse:
Lenktyniaudami Paris Prelude, Enemies Vanquished, Island Infiltration ar Deep Descent lygiuose sustabdykite žaidimą, tada laikykite L1 ir spauskite: kvadratas, apskritimas (2), kvadratas, tada atleiskite L1.

Dvigubi šarvai lenktynėse:
Lenktyniaudami Paris Prelude, Enemies Vanquished, Island Infiltration ar Deep Descent lygiuose sustabdykite žaidimą, tada laikykite L1 ir spauskite: kvadratas, trikampis, apskritimas, kvadratas (2), tada atleiskite L1.

TY THE TASMANIAN TIGER

KLONŲ KLONAS

KŪRĖJAS: Krome Studios
LEIDĖJAS: Electronic Arts
PARDUODAMA: nuo 2002-12-21

Šį kartą Krome Studios tikrai nustebins visus kompiuterinių žaidimų mėgėjus, demonstruodama savo neįtikėtiną gabumą klonuoti... Šiaip nieko keisto. Jūs tik pažvelkite į 2002 metais pasirodžiusių žaidimų pavadinimus. Didžioji jų dalis susijusi su žymiais kino filmais arba praeities hitais. Žodžių junginiai „atgyjanti klasika" arba „puikus tęsinys" tapo mūsų kasdienybe, ir nieko daugiau nestebina. Tad tikėtis, kad vieną dieną iš dangaus nukris puikus ir, svarbiausia, NAUJAS žaidimas, kol kas lyg ir neverta. Vis tik esama padėtimi skųstis negalime, nes dauguma filmų–žaidimų bei tęsinių pasirodo puikiai. Tą patį galiu pasakyti ir apie linksmą Tazmanijos tigriuką vardu Taj (Ty – angl.). (Tigriukas visiškai nesusijęs su W.Disnėjaus personažu.)

Giminaičiai

Iš tikrųjų Taj yra labai gudrus ir apsukrus tipelis, kurio pagalba mūsų mylima ir gerbiama EA norėtų pavergti bent dalį Crash Bandicoot bei Spyro the Dragon serijos mėgėjų. Šio žingsnio strategija gan paprasta: personažas iki skausmo primena du anksčiau minėtus veikėjus. Taj yra visiškai nukopijuotas Spyro serijos „geimplėjus", o siužeto linija pasiskolinta iš Crash Bandicoot — kovojama prieš pamišusį australietišką gaidžio ar tai kalakuto atitikmenį, mokslininką Bosą Kasą.

Nors iš pirmo žvilgsnio Ty the Tasmanian Tiger atrodo visai neblogai, akivaizdu, kad žaidimas yra vogtas. Tai liudija ir žaidimo meniu (ala Spyro), ir personažo atliekami veiksmai (ala Spyro), galimybė kartais pajodinėti (ala Crash Bandicoot), kiaušinių, opalų ir nelaimėn patekusių draugų paieška (ala Spyro). Be jau išvardintų dalykų, galima pastebėti ir keistą blogiukų tarpusavio panašumą... regis, tai visų trijų minimų žaidimų blogieji veikėjai giminaičiai.

Bet kol kas pamirškime tai...

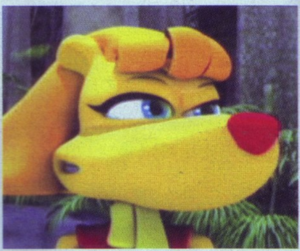
Kiekvieną mielą darbo dieną

Mes įpratę gelbėti pasaulį, draugus ar net patį kosmosą. Ką gi, mūsų naujasis draugas Taj, atrodo, nė kuo nesiskiria nuo mūsų. Vieną dieną išdykaudamas su draugais Taj sužino, kad jo tėvai ir šiaip artimieji yra apgaulingai įvilioti ir įkalinti nežemiškame Dreamtime lygmenyje. Čia jie atsidūrė Bosui Kasui gudraujant ir pageidaujant. Iš apsireiškusio protėvio (kažkodėl labai panašaus į bedžionę) Taj sužino, kad surinkęs atitinkamus talismanus jis gali grąžinti savo giminaičius namo. Bosui Kasui irgi labai reikia minėtų amuletų, tad jis ir jo pakalikai bus amžinos rakštys mūsų, t.y. tigriuko, sėdmenyse.

Kas originalesnio?

Kaip matote, siužetas naujų dviračio gaminimo būdų nesiūlo. Lygiai tokia pat, daug kartų matyta ir girdėta, yra ir žaidimo eiga. Panagrinėkime giliau.

Mūsų personažas yra centriniame arba vadinamame namų pasaulėlyje, kuriame stovi draugo mokslininko barsuko mašina. Žaibo ar tai griausmo mašina kiaušinių pagalba suranda reikalingus amuletus. Kiaušiniai, žinoma, dykai nesimėto, be to, tai yra dydi retenybė, išbarstyta po visus pasaulius.



Šis paveiuksliukas ne iš Crash Bandicoot :-)...

Draugiškasis barsukas atveria mums portalus, kurių dėka mes keliaujame į kitus pasaulius.

Dar nepaminėjau, kad mūsų pasaulyje yra atskirtos teritorijos, į kurias neįmanoma patekti be tam tikro bumerango. Šį daikčiuką gauname tik nuodugniai išnagrinėję jau atvertus pasaulius.

Uždaviniai ir tikslai

Kiekvienas lygis kurtas remiantis trimis klasikinėmis temomis — miškas, pieva ir pliažas. Vėliau atsiranda sniego, ledo ir įkaitusios lavos. Vis tik žaidime galima išskirti tik tris pagrindinius lygius, o kiti 15 — tiesiog priedas prie pyrago. Kiekviename lygyje turime įvykdyti aštuonias užduotis. Kai kurios jų nuolat kartojasi, pavyzdžiui, reikia surinkti 300 opalų ir gauti kiaušinį, išgelbėti penkis peliukus ir gauti kiaušinį, laimėti lenktynes ir gauti kiaušinį. Kiti penki kiaušiniai paslėpti lygyje, o norint turėti dažniausiai tenka pasinerti į vietinės reikšmės siužeto liniją. Darbai, už kuriuos dalinami kiaušiniai, varijuoja nuo itin nuobodžių ir nuvalkiotų „nueik ten ir ten, surask tą ir aną" iki gan smagių lobio paieškų, kovų ringe ar centralizuoto šildymo atgaivinimo darbų. Visa ši istorija kažkiek primena vieno drakoniuko nuotykius :).

Valdydami tigriuką mes galime atsidaryti meniu, kuriame vietoj trūkstamų kiaušinių matysime klaustukus, o po klaustukais — trumpas užuominas. Čia dar yra ir visų įveiktų lygių statistika, tvarkingai sužymėti nerasti daiktai ir t.t. Ką jums sako šios žaidimo savybės? Tikriausiai tai, kad žaidimas yra mielas ir lengvai žaidžiamas? Jūs neklystate. Bet neabejoju, kad daugelis pagalvojo: „Spyro serija iš tiesų buvo tobula jei ją ir šiandien taip kruopščiai kopijuoja ir net nesivargina patobulinti".

X-rangai

Mūsų tigriukas gali atlikti standartinius visų klasikinių platformerių veiksmus, t.y. šokinėti, kandžiotis ir sklandyti. Vis tik Taj kūrėjus derėtų pagirti už puikią įžangą į žaidimą, kuri net ir jauniausiems žaidėjams nepaliks jokių abejonių dėl valdymo. Pagyrimų nusipelno ir idėja apie bumerangus, kurie padeda mielajam tigriukui tapti asmenybe, o ne visiškai pilku klonu.

Bumerangas — tai standartinis, pagrindinis ir turbūt vienintelis tazmano ginklas, neskaitant dantų, kurio pagalba atakuojami priešai. Krome darbuotojai puikiai padirbėjo kurdami šį australietišką namų apyvokos reikmenį bei 12 jo modifikacijų. Jūs tik pažvelkite: ugninis Flamerang, snaiperio Zoomorang, greitasis Multirang, grėsmingasis Kaboomerang, povandeninis Aquarang ar distanciniu būdu valdomas Doomarang. Visi bumerangai yra skirti naudojimui, o ne šiaip sau pasinešiojimui po lygius. Žaidėjui yra keliamos tokios užduotys, kurių jis negalėtų atlikti, jei neturėtų tam tikro bumerango. Naudojantis šiais sukučiais galima į pagalbą pasitelkti auto-aim funkciją: tuomet tikrai pataikysite į priešą, tiesa, dažniausiai taip jo ir nepamatę... Štai ir prabilau apie šlykščiausią žaidimo savybę — kameros darbą.

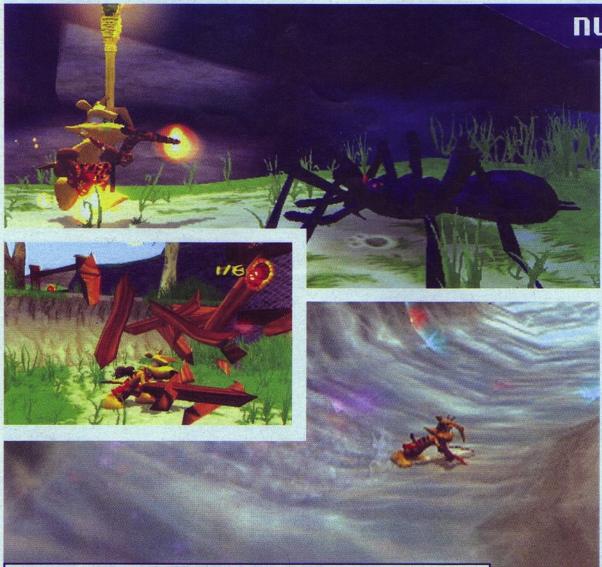
Visa galva žemiau nei kiti

Nepaslaptis, kad idealus platformeris privalo turėti bent keletą iš šių savybių: puikią spalvingą grafiką, atpalaiduojančią, linksmą foninę muziką, savitus linksmus personažus, gerus blogiečius ir labai gerus geriečius, paklusnų ir lengvai suprantamą valdymą, daug deimantukų, obuoliukų ir kiaušinių. Tačiau pats pats platformerio pagrindas yra kameros darbas, mat prastai veikianti kamera pirmiausia sugadina net ir pačią tobuliausią valdymo schemą. Vėliau kameros darbas pamažu naikina spalvingą aplinką (bloga kamera dažnai išeina už pasaulio ribų, kur nėra nieko gražaus) ir galų gale net pats mieliausias personažas rodomas ne iš tos pusės, iš kurios norėtųsi jį matyti. O tai tiesiog siutina...

Tigriuko Taj kūrėjai padarė šią klaidą. Žaidžiant mes galime reguliuoti judančią kamerą, įtaisytą tazmanui už nugaros. Naudodami mentės mygtukus pasukame kamerą kairėn ar dešinėn, taip pat galime sumažinti atstumą tarp kameros ir tigriuko bei perjungti vaizdą iš trečiojo į pirmojo asmens vaizdą. Visos šios funkcijos veikia puikiai ir gerai, ypač platesnėse erdvėse, kurių žaidime apstu. Deja, visi kiaušiniai sudėti kampuose ar urvuose, į kuriuos patekę iškart susiduriame su kameros užsispyrimu. Ji paprasčiausiai nenori suktis! Štai kodėl daug pačių reikšmingiausių šuolių atliekame į nežinią.

Tačiau blogiausia, kad nėra mygtuko, kuris automatiškai pasiųstų kamerą už personažo nugaros. Spėju, kad dauguma platformerių mėgėjų dievina greitą ir ritmingą žaidimą: bėgimas, kuliavirstis, šuolis, šuolis ir vėl bėgimas, be jokių dvejonių ar sustojimų. Kadangi mūsų personažas į vairalazdės pasukimus reaguoja priklausomai nuo kameros padėties, o ši mėgsta nereaguoti į mūsų atliekamus posūkius, kiekvieną kartą prieš atlikdami sudėtingesnį šuolį esame priversti stabtelti ir susireguliuoti kamerą, kad ji būtų už Taj nugaros. Kodėl tai reikia daryti? Tuoj paaiškinsiu: jei kamera nėra konkrečioje vietoje, atlikdami sudėtingesnį šuolį vargu ar nutūpsime reikiamoje vietoje. Šuolis gali būti koreguojamas naudojant sklandymo funkciją, tačiau

nuotykių



O šią sceną galite pamatyti bet kuriame save gerbiančiame platformeryje...

kartais ir jos neužtenka. Sklandymo funkcija pasitarnauja atliekant paprastą šuolį, nes sulėtinus greitį turime laiko sinchroniškai pasukti ir kamerą, ir vairalazdę. Deja, šiame žaidime paprastų ir nereikšmingų šuolių yra beveik tiek pat, kiek ir sudėtingų bei labai reikalingų. Atvirai kalbant, violetinis draugas Spyro irgi turėjo šią bėdą, ypač jei prieš šuolį panaudodavom dar ir charge judesį. Tačiau yra vienas BET! Spyro turėjo mygtuką, kurio pagalba žaibiškai nusiųsdavome kamerą tiesiai slibinukui už nugaros ir be vargo atlikdavome net pačius sudėtingiausius šuolius. Taj šio mygtuko neturi, ir tai yra didžiausia bėda jo gyvenime... Didesnė net už tėvų ir giminaičių tremtį...

Ir dar apie gražius dalykus

Žaidimo grafika ir garsas galėtų tapti pavyzdžiu visiems pigesniems ir paprastesniems nuotykių žaidimams. Labiausiai mane nustebino puiki lygių detalizacija, pavyzdžiui, debesys, žaidimą puošianti flora ir fauna. Puikiai apipavidalinti ir spec. efektai. Komiksų paveikslėlius primenantys sprogimai, puikus vanduo ir po kojomis linkstantys augaliukai ilgam išliks mano atmintyje. Smagu su ledo bumerangu pataikyti ir į vandens telkinį, nes tuomet jame atsiranda gražūs ledo kubeliai, kurių supavydėtų net Coca Cola reklamų kūrėjai.

Be abejo, mano širdyje vis dar gyvuoja Kingdom Hearts vaizdai, kur kiekvienas pasaulis turi daug savitumo ir kartais net atrodo, kad atskiro pasaulio kūrimui naudotas kitas varikliukas. Tačiau Kingdom Hearts yra kultinis ir brangus žaidimas reikliems žaidėjams, o Ty the Tasmanian Tiger — labiau orientuotas vaikučiams, kuriuos nervina loading ekranai ir per ilgi nuotykiai :-). Tigriukas Taj galėtų drąsiai pretenduoti į geriausio platformerio titulą, jei nebūtų toks iki skausmo primenantis praeities hitus.

Patyręs žaidėjas siužeto liniją įveiks per 15 valandų, bet norint pasiekti 100 proc. rezultatą, gali tekti paaukoti ir kelis mėnesius. Jaunesni žaidėjai gali strigti ir ilgesniam laikui, tačiau paskaitę patarimus apie kovas su bosais šį strigimą maksimaliai sutrumpins :).

Už darbą žaidėjai apdovanojami filmukais apie žaidimo kūrimą bei nuotraukomis iš žaidimo kūrėjų archyvų. Išvada viena: tikrai neblogas daikčiukas... bet yra ir geresnių.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	6
SIUŽETAS	6
GRAFIKA	9
GARSAS	9
VALDYMAS	7

IŠVADA

Neblogas produktas, kurio įsigyjimą, be abejonių, turėtų lemti kaina. Jei žaidimą jums parduos bent trečdaliu pigiau nei Kingdom Hearts ar Jak and Daxter — pirkite nedvejodami.

6 Tasmania

Nykstančius tigrus gelbėjo Artojas

VA PATARIMAI

Kaip jau minėjau, pagrindinis žaidimo stabdis — kova su bosais. Šioje srityje kūrėjai tikrai persistengė, tad aš kaip išmanydamas stengsiuos jums padėti.

DĖMESIO!!!

Perskaitę šį tekstą jūs žinosite, kaip įveikti bosus, o tai reiškia, kad nepajusite didžio ir malonaus atradimo jausmo, kurį pajustumėte jei bosus įveiktumėte patys.

Pirmasis bosas — perauges kuilys, taranuojantis mus it pamišęs jautis koridoje. Jis nesukels ypatingų rūpesčių. Pasižvalgę po areną aptiksite keletą prie aplinkos ne itin derančių uolų. Taigi stokite prie vienos iš jų, o priartėjus kuiliui vikriai šokite į šalį. Nelabasis atsitrenks į uolą ir praras vieną gyvybę. Tik nešokite per anksti, nes tuomet kuilys irgi spės išvengti susidūrimo.

Sekantis eilėje — bosas, iki kaulų smegenų primenantis pagrindinį filmo „Nasrai" personažą. Taip, tai yra ryklys, o išvaduoti jį nuo kankinančio Boso Kaso plieninio kostiumo bus gan paprasta. Pirmas darbas — pašerti ryklį maistu, kuris yra ant platformos (sudaužykite stovinčias dėžes). Kol ryklys užkandžiauja, turite kuo skubiau nerti į vandenį ir surasti smėlyje įstrigusius deguonies balionus (juos išduoda viršun kylantys burbuliukai). *Aquarango* pagalba išmuškite balionus, o šiems iškilus į paviršių ryklys puls juos doroti. Kol ėdrūnas kramtys balioną, jam į nasrus paleiskite ugninį bumerangą. Po sprogimo pradėkite viską iš pradžių.

Trečiasis bosas — perauges sniego žmogus. Jį sudoroti itin paprasta. Pirmiausia iš arti atakuokite ugniniais bumerangais: padegite žmogėnui kojas, vėliau rankas ir galvą. Kai sudegs visas kailis, pamatysite, kad aplinkui atgijo esančios dujinės. Atsistojus už jų į monstrą reikia paleisti ugninį bumerangą, bet tokiu kampu, kad jis dar kartą užsidegtų nuo iš dujinės į viršų šaunančio ugnies stulpo. Po kelių taiklių metimų iš sniegžmogio galvos išlys mergužėlė, kurią įveiksite ir be mano patarimų.

Ketvirtoji bosė — moteris-šikšnosparnis, įveikiama naudojantis *Zoomorangu*. Tiesiog spaudinėkite lygyje esančius raudonus mygtukus.

Bosas Kasas — sunkiausiai įveikiamas priešas. Atsidūrę ant jo roboto šaudykite į patrankas lediniu bumerangu, o jau užšaldytas patrankas kandžiokite. Taip įveiksite pirmąjį etapą. Kovodami su patrankomis pastebėsite žydru, skystu skydu padengtus roboto pečius. Išnykus patrankoms, išnyks ir skydas. Keliais galingais bumerango smūgiais pečiuose išmuškite skylę. Leiskitės žemyn ir nekreipkite dėmesio į šonuose esančius ugnies vamzdžius. Roboto centre aptiksite stiklines kolbas. Daužykite jas ugniniu bumerangu, kol jos suduš ir sudegs viduje esantys laidai. Po šio įvykio gausite *Doomarangą*.

Atsidūrę ant pagrindinės platformos pasiimkite *Doomarangą* ir paleiskite jį į roboto galvą. Dabar ten turėtų būti skylė, tad nerkite gilyn. Taip pateksite į tunelius. Šioje landynėje nepadės jokie patarimai, o tik rankų miklumas: valdykite *Doomarangą* taip, kad jis nesusidūręs su jokiomis kliūtimis pasiektų Bosą Kasą. Sėkmės!

AUTO MODELLISTA

GAL KITĄ KARTĄ...

KŪRĖJAS: Capsom
LEIDĖJAS: Capcom
PARDUODAMA: nuo 2002-12-03

STILIUS. Tai viskas, ką galima pasakyti apie naują Capcom produktą Auto Modellista. Iš tiesų vieno žodžio per akis, o visą kitą recenzijai skirtą vietą galėtų užimti žaidimo stop kadrai.

Bet aš neleisiu, kad taip atsitiktų

Tikrai nepameluosiu sakydamas, kad automodelista buvo vienu iš laukiamiausių 2002–ųjų metų projektų. Žaidimų pasaulio kritikai laukė jo pasigalandę plunksnakočius jau nuo pat E3 parodos. Auto Modellista turbūt vienintelis žaidimas, apie kurį aš kalbėjau daug ir tiktai gerai, tačiau pačiupinėjęs galutinę žaidimo versiją, atvirai sakant, nusivyliau. Žinoma mano galvoj suktųsi kitokios mintys, jei apie Auto Modellista (AM) būtume kalbėję mažiau, tačiau atsižvelgiant į susidariusią padėtį privalau pranešti: AM — neteisingas žaidimas...

Tie, kuriems šie žodžiai paliko labai neigiamą įspūdį, toliau neskaitykit, tačiau jei vis dar dvejojate, ar jums reikia šio žaidimo, skaitykite toliau, tikiuosi, kad padėsiu apsispręsti...

Lyrinis nukrypimas

Auto Modellista — žaidimas įkvėptas Japonijoje vyraujančios mados. Po filmo Fast and the Furious pasirodymo kylančios saulės šalyje prasidėjos sąmyšis, o anime bei manga žvaigždes ninzes, pokemonus ir transformerius pakeitė pamišę lenktynininkai ir jų gerokai „užtiuninti" keturračiai draugai. Campcom vyrukai, matyt, kelias dienas nesitraukę nuo televizoriaus ekranų bei komiksų knygelių, užsikrėtė naujaja banga ir ėmėsi akiplėšiško projekto — perkelti komiksus ir anime filmukus į virtualų pasaulį.

AM — žaidimas, suvienijantis tiek realistiškumą, tiek meninę kūrėjų išmonę. Naujas grafikos variklukas bei „cell–shaded" tekstūravimo technologija leido kūrėjams sukurti anime pasaulį, o specialieji efektai atrodo taip, lyg būtų išlupti iš komikso. Tiesa, Capcom ne vieninteliai ėmėsi šių priemonių, nes „cell–shaded" technologija jau pradėjo naudoti ir mūsų „mylimiausioji" Ubisoft. Jų projektas pirmojo asmens šaudyklė XIII greičiausiai pasirodys tik 2003–ųjų metų trečiajame ketvirtyje, ir nors dar anksti kažką prognozuoti, iš ekranų paveiksliukų jau galima spręsti, kad Ubisoft programuotojai turbūt žengė truputį taiklesniu keliu nei Capcom. Kodėl? Apie tai skaitykite Japan Style skiltyje...

Puoselėjimas

Kaip jau minėjau, pagrindinis žaidimo privalumas, yra savitas jo stilius, užkerėsiantis visus bent kiek autosportu (kalbant atvirai — gatvių lenktynėmis) besidominčius žmones. Žaidėjas gali rinktis bet kurį iš siūlomų automobilių (pačioje žaidimo pradžioje jų siūloma išties daug) ir iškart šokti į trasą. Yra keletas varžybų rūšių, tačiau dėl apgailėtinai skurdaus AI, vienam žaidėjui apsimoka žaisti tik Garage Life režime. Turint po ranka bendramintį lenktynininką situacija iš esmės keičiasi, nes Multiplayer režime galimybių yra truputį daugiau, vis dėlto lenktyniaujama ne su visiškai nemastančiu dirbtiniu atseit intelektu, o gyvu priešininku. Tiesa, pridursiu, kad lenktyniaudami su AI arkadiniame režime be vargo nugalėsite bet kurioje trasoje, tačiau pasitenkinimo tai nesuteiks, nes AI valdomi autmobiliai jau pirmojoje tiesioje ims skęsti jūsų sukeltose dulkėse, ir toliau važiuosite vienui vieni. Garage Life režimas kitoks. Jame keroja dalykas, kurį pačioje recenzijos pradžioje parašiau didžiosiomis raidėmis. STILIUS. Pradėjęs žaidimą Garage Life režimu, žaidėjas tampa gatvių monstru arba asfalto Dievu (čia jau skonio reikalas). Pirmas žaidėjo laukiantis darbas yra garažo, kuris taps mūsų karjerinio meniu pagrindu ir kuriame puikuosis mūsų automobilis, pasirinkimas. Po to išsirenkame vieną iš daugelio siūlomų automobilių, ir pradedam jį „tiuninguoti" (nepykite kalbininkai, bet šioje vietoje, kur viską valdo STILIUS (atkreipkite dėmesį į didžiąsias raides), žodžio „puoselėti" vietoj „tiuninguoti" naudojimas man pasirodė nuodėmingas). Žaidime yra dvi „tiuningo" rūšys, nors jos niekaip neatskirtos, tai vidinis (turbinos, varikliai, greičio dėžės, elektroninė variklio darbo valdymo sistema ir t. t.) ir išorinis „tiuningas" (faros, ortakiai, slenksčiai, stilingos oro angos ant kapotų, ratai, automobilio bei jo dalių dažymas, iš anksto nupieštų ar savo sukurtų lipdukų klijavimas ir t. t.). Apie išorinį tiuningą daug

Very stylish game

nepapasakosiu, mat kiekvienas automobilis turi du tik jam sukurtus papildomų dalių komplektus, spalvas ir lipdukus žaidėjas gali kurti pats, o kaip visa tai patalpinti ant automobilio — jau skonio reikalas. Vidnis „tiuningas", gali būti atliktas dviem būdais. Pirmas būdas skirtas užkietėjusiems fanatikams, kurie iš siūlomų dalių sąrašo gali pasirinkti norimas, bei kiekvieną jų atskirai konfiguruoti. Noriu pabrėžti, kad visi žaidime naudojami automobiliai ir jų dalys turi licencijas. Kalbant atvirai, Lietuvos žaidėjams net neverta patiems kišti nosies į dalių konfiguravimą, geriau lai tai atlieka kompiuteris (auto tuning). Taip sakau, nes kompiuteris atlieka visas reikalingas operacijas, ir optimaliai paruošia automobilį tam tikrai trasai per sekundę, o pats žaidėjas tai darytų mažiausiai 15–ka minučių. Žinoma, paties tvarkytas automobilis rieda truputį smagiau, tačiau, atsižvelgiant į AI kokybę, esmės tai nesudaro. Beje auto tuning funkcija už mus padaro ne viską, mes turime nurodyti kompiuteriui, kokioje trasoje važiuosime, kokiu režimu turėtų dirbti mūsų greičio dėžė (ilgi, trumpi bėgiai), ar norime, kad automobilis slystų trasa, ar kad stabiliai išimtų visus posūkius ir t.t. Gavęs šiuos duomenis kompiuteris automatiškai parenka visas reikalingas dalis ir jas sudeda. Užsienyje, kur Auto Modellista žaidžiama on line, situacija kitokia, mat ten žaidimo fanai kovoja dėl šimtųjų sekundės dalių, tad aš neabejoju, kad kiekvieną varžtelį jie įsukinėja patys... Tiesa, Lietuvoje taip pat galima surengti azartiškas lenktynes, tereikia turėti atminties kortelę, kurioje Auto Modellista vienam žaidėjui leidžia išsaugoti iki 30 automobilių, iš kurių kiekvienas turi savo vardą ir registracijos numerį. Žinoma, visus šiuos dalykus mes kuriame patys, ir nors kartais šis procesas labai nervina (Auto Modellista žaidimo meniu labai funkcionalus, gerai apipavidalintas, tačiau gan neįprastai naudojamas), vis dėlto tai yra STILIUS.

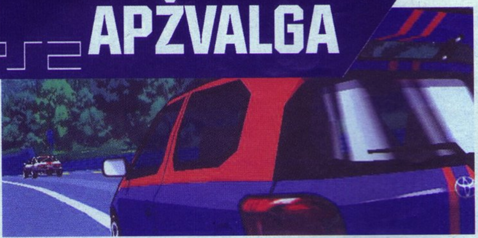
Grįžkim į garažą

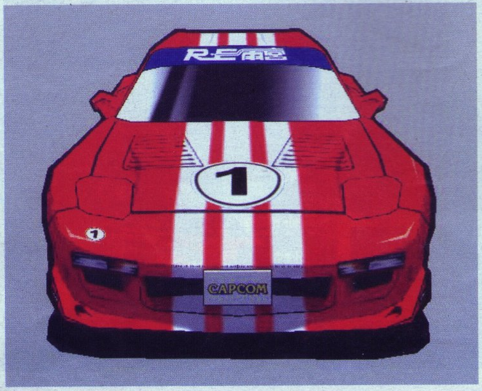
Taip jau gavosi, kad pradėjęs šnekėti apie nepakartojamą Garage Life režimą, nukrypau ir ėmiau pasakoti apie „tiuningą", tad grįžkime atgal...

Garage Life režimas siūlo tą patį standartinį, daugelyje žaidimų sutiktą „Career" režimą, su keliais stilingais patobulinimais. Smagiausia tai, kad žaidėjui suteikiama absoliuti laisvė automobilių ir dalių naudojimui, nes už nieką niekuo nereikia mokėti. Žinoma, kai kurie patobulinimai (antro lygio kėbulo lengvinimas, sportinės greičio dėžės, alternatyviniai išorinio „tiuningo" komplektai ir t. t.) pradžioje žaidimo užrakinti. Auto Modellista taip pat gali pasigirti ir užrakintų automobilių kiekiu, kurie, ko gero, net nesukels susidomėjimo 9 iš 10 žaidėjų, mat jie yra seni, keliantys susižavėjimą jau truputį pagyvenusiems ir šiek tiek daugiau patyrusiems žaidėjams.

Taigi pasirenkame automobilį, jį puoselėjam ir dalyvaujam varžybose. Garage Life režime lenktyniaujama su AI valdomais automobiliais iš anksto numatytose trasose. Trasos, kurių nėra daug, tam tikra tvarka išdėstytos į kelis čempionatus. Pačioje pradžioje (pirmi trys čempionatai) įveikiami be didesnio vargo, juolab kad pergalei čempionate dažniausiai reikia laimėti mažiau nei pusę varžybų. Už pergales mes gauname trofėjus sau, dalis automobiliams ir plakatus, lentynas, vairus, domkratus ir t. t. garažo papuošimui. Vėl iš lūpų veržiasi žodis didžiosiomis raidėmis, mat laimėtus daiktus garaže dėliojamės patys, lyg ir kurdami visą savo gyvenimą (žinoma, jei gyvename žaidime :-)). Vėliau atsirakinantys čempionatai, sudėtingesni, daugiau vingiuotų trasų, ir dažniausiai reikia įveikti visas arba beveik visas trasas. Viską, kas vyksta automodelistoje, įveikus ketvirtą čempionatą apibūdinčiau dviem žodžiais: „Vargo vakarienė". Kodėl, paaiškinsiu skiltyje tokiu pačiu pavadinimu. Mūsų garaže yra ne tik automobilis ir „tiuningo" stendai, bet ir pašto dėžutė, į kurią reguliariai ateina laiškai. Tai žaidimo kūrėjų žinutės mums, paaiškinančios žaidimo esmę ir principus, išsamiai nupasakojančios vidinio „tiuningo" subtilybes, konsultuojančios vairavimo klausimais, išduodančios pavojingiausias trasų vietas bei būdus joms įveikti. Kūrėjai verti pagyrų už paštą, nes jis yra tai, ko taip trūko Gran Turismo serijoje. Deja, daugelis patarimų taip ir lieka nepanaudoti, dėl to paties vargano AI, bet apskritai paštas yra labai informatyvus, konkretus ir reikalingas. Tiesa, nepaminėjau, kad už kiekvienas, net ir pralaimėtas varžybas žaidėjas gauna prizų, tad įveikus reikalaujamas čempionato trasas nebūtina it akis išdegus lėkti į sekantį čempionatą, o geriau jau įveikti ir visas likusias. Garantuoju, kad už visišką turnyro lentelės įveikimą būsite apdovanoti puikiais prizais, labai praversiančiais ateityje.

Dar norėčiau pridurti, kad nors daugelis kritikų ir giria šį žaidimą kaip labai simuliatorių ir nenuilsdami lygina jį su GT serija, aš drįsčiau prieštarau-





ti. Iš esmės Auto Modellista ir GT skiriasi kaip diena ir naktis. Dėl to kaltas ne tik grafinis varikliukas, bet ir pasaulio fizika, vairavimo modelis, AI ir pats žaidimo principas. GT serijoje mes visada kažko siekiame, stengiamės kuo protingiau išnaudoti kiekvieną uždirbtą kreditą, o jei jau nusiperkame kokią dalį ar automobilį, spaudžiame iš jų viską iki paskutinio alyvos lašo. Gran Turismo lenktynės — tai prestižas, kiekvienas įveiktas žaidimo procentas byloja apie augantį žaidėjo profesionalumą, o įveiktos endurance trasos byloja ir apie žaidėjo brandumą, kantrybę bei meilę konkrečiam žaidimui. Auto Modellista — kitoks žaidimas, labiau apibūdinamas dviem angliškais žodžiais fun ir jau igrisusiu style. Čia mes kovojame tik iš idėjos, mašinas tobulinam eksperimentų ar to pačio fun vardan. Žinoma, žvilgtelėję į Auto Modellista žaidėjo garažą iš karto galėtume pasakyti, kuris žaidėjas yra bandęs GT, o kuris labiau mėgsta NFS, mat pirmojo garaže puikuosis į monstrus panašios septiniasdešimtųjų mazdos ir hondos, o NFS mėgėjai, ko gero, apsiribos Hakineno mitsubiši lanser Evo ar Subaru Impreza. Auto Modellista nereikalauja mūsų atsidavimo, greičiau ji pati duoda beveik viską, ko konkrečiais momentais trokšta mūsų širdys. Ir tikrai nepasakyčiau, kad Auto Modellista — simuliatorius... Jūs sakysite tą patį, kai atbulais dantimis gromuluosite patiekalą kurį aš vadinu...

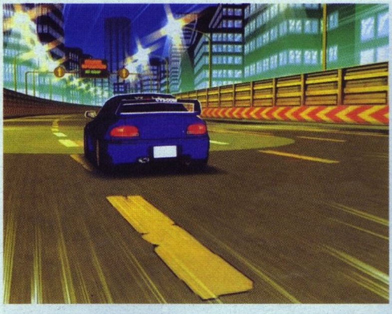
Vargo vakarienė

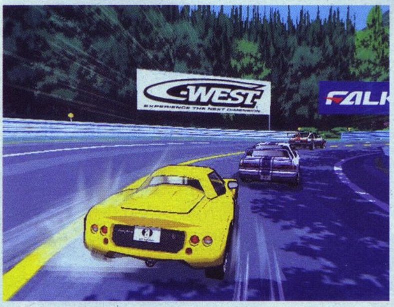
Kaip pastebėjote recenzijos metu giriu žaidimą, kurį šiaip pavadinau neteisingu. Tad prieš pradėdamas peikti priminsiu, kad didžiausias žaidimo minusas yra tas, jog Lietuvoje kol kas nėra galimybės žaisti on-line, AM kūrėjai dėl to, žinoma, nekalti. Aš jų ir nekaltinsiu. Kūrėjai kaltinami dėl sveiku protu nesuvokiamos fizikos, sunkiai suprantamu vairavimo modeliu ir bala žino iš kokios skylės ištrauktu AI. Kaltinamieji gali sėstis, o aš tęsiu...

Pradėkime nuo AI. Capcom veikėjų supratimu, dirbtinis intelektas tai yra, kai tu nurodai automobiliui idealią trasos trajektoriją, važiavimo greitį, ir viskas. Capcom veikėjų nuomone, AI valdomi automobiliai PRIVALO neturėti žalio supratimo apie tai, kaip lenkiami automobiliai, kaip stabdoma posūkyje, jei gresia susidūrimas, kaip važiuoti atbuliniu, ir kaip išsukti iš minėtos idealios trajektorijos. Taigi AI valdomi automobiliai suka ratus savo trajektorija, o mūsų dalyvavimą varžybose paprasčiausiai ignoruoja. Tiesa, AI turi keistą įprotį nelenkti vienas kito, tad jei trasos pradžioje, mes vargais negalais sugebame nutaranuoti tą automobilį, kuris kūrėjų nuomone turėtų važiuoti pirmas, realiai visą kitą lenktynių laiką lenktyniaujame su antruoju, kuris atitinkamai važiuoja lėčiau, nes taip užprogramuotas, kad būtų antras, o pirmasis nutaranuotas ir atsidūręs ketvirtoje pozicijoje nebemoka lenkti oponentų, tad taip ir velkasi gale. Na ir kaip jums tai? Idiotizmas, gėda kam ir papasakoti... Tiesa, jums gali kilti klausimas, kaip jie aplenkia mus. Paprastai. AI valdomi automobiliai važiuoja absoliučiai idealia ir negynčijama trajektorija, o mes, paprasti mirtingieji, to nesugebėsime net ir pasauliui apsivertus. Kiekvieną posūkį, kuriame mes čiuožiame, ir ašarų kupinomis akimis stebime ne mūsų naudai tiksintį laikrodį, AI automobiliai tvarkingai įveikia. Žaisdamas Auto Modellistą nepatyriau nei vieno pralaimėjimo tokiose trasose kaip Suzuka, tačiau Rokko Hill challenge, kalnų slalome AI pasirodo kaip kietas riešutėlis. Atvirai šnekant, tai yra labai skaudus pasityčiojimas iš mūsų, mirtingųjų.

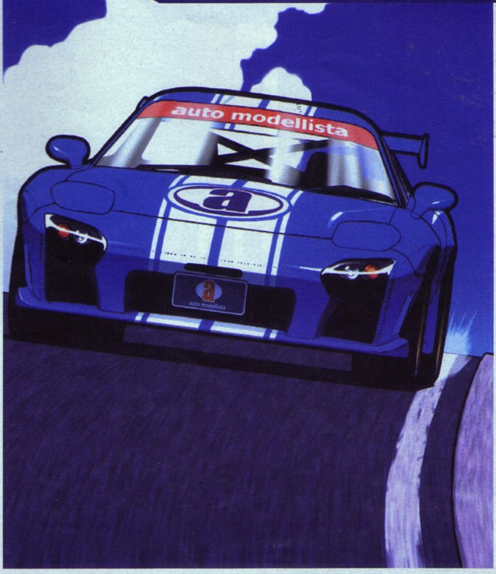
Fizikos modelis iš esmės atrodo neblogai, tačiau įtarimus kelia susidūrimai su aplinkos objektais ar, neduok Dieve, AI valdomais automobiliais, kurie net susidūrimo metu tvarkingai važiuoja numatyta trajektorija net nemanydami sumažinti greitį ar nusukti į šalį. Pats susidūrimo efektas visomis prasmėmis šlykštus ir labai netikras. Kraupu ir tai, kad išlėkus į smėlį, automobilis nesumėtomas, neapsukamas o tiesiog sustoja. Žinoma, atsižvelgiant į tai, kad kūrėjai siekia paversti Auto Modellista elitiniu vairavimo simuliatoriumi, kuriame negalima daryti klaidų, tai galima suprasti. Jokiu būdu negalima to pateisinti.

Vairavimo modelis iš esmės neblogas. Idėja siųsti laiškus į mūsų dėžutę ir bandyti padaryti iš mūsų tobulus lenktynininkus puiki. Deja, lenktyniaujant su AI varžybų baigtį lemia arklių kiekis po





Very stylish game



kapotu, o lenktyniaujant su draugu — paprasčiausia sėkmė. Šiame žaidime kažkas negerai su valdymu, bet prisipažinsiu, tikrai negaliu pasakyt, kas, tiesiog pultelis sunkiai reaguoja į mūsų komandas, o atliekant staigesnį posūkį pajusti ribą tarp švelnaus pasukimo ir visiško apsisukimo 360 laipsnių kampu beveik neįmanoma.

Verdikto šiuo atžvilgiu kelti nenorėčiau, jūs pabūkite prisiekusiais ir pabandykite nuspręsti patys: reikia jums šio žaidimo ar ne.

Japan Style

Cha, naujas žaidimo varikliukas, nauja tekstūravimo technologija, o apie grafiką nė žodžio. Manau, daug kalbėt nereikia, viskas matosi ekrano paveikslėliuose, tačiau netikintiems savo akimis pabandysiu atsakyti į galimus klausimus. Taip, žaidimas nepaprastai gražus. Taip, jame juntamas nerealus greičio pojūtis. Taip, žaidime puikiai apipavidalintas apšvietimas, oro sąlygos. Taip, žaidimas palaiko stabilų kadrų sekos greitį ir nestabdo. Taip, jis tikrai išlaikė anime stilių ir žaidžiant susidaro įspūdis, jog žiūri filmuką. Deja, trasų žaidime nėra daug.

Žaidime yra kino studija, į kurią galime atsikelti filmuką apie tai, kaip mes važiavome, ir papildyti ją tiek vaizdo, tiek garso efektais. Tai išties originalus, ir, nepabijokime to žodžio, stilingas žaidimo papildymas, kuriuo naudotis sunku, bet stebėti savo darbo vaisius labai malonu.

Žaidimo garsas nusipelno dvejopo vertinimo, mat garso takelis — tai standartinis japoniškas techno skambesys, girdimas kone visuose japoniškuose autosimuliatoriuose ar anime filmukuose apie mašinas. Tiesą pasakius, meniu muzika man jau seniai įkyrėjo, ir sukelia trūkčiojimus apatinėje pilvo dalyje, juolabiau, kad meniu šiuo atveju mums ne draugas, ir garso reguliavimas labiau panašus į butaforiją nei į veikiantį daiktą. Tačiau tai tik pradžia, mat meniu neleidžia išjungti ir garso efekto, apibūdinančio susidūrimus. Spėju, kat girtas garso režisierius neturėjo, ką veikti, ir prisėdęs prie savo pulto per dešimt minučių prikalbėjo tiek nesąmonių (ala Auč, Būm, Kreš, ju ken du it beter ir t. t.), kad žaidimas buvo sugadintas negrįžtamai. Panašus igarsinimas buvo ir kultiniame PSone žaidime Ridge Racer, bet ten kalbėjo mergina, jos balsas buvo malonus, neįkyrus, ir komentavo įvykius ji daug rečiau. Atsižvelgiant į labai aukštus komentatoriaus balso dažnius, žaidėjai, turintys geresnę garso aparatūrą, gali ji pritildyti beveik nesugadindami bendro žaidimo garso, kitiems teks kentėti...

Deja šioje srityje, įžūlus priekaištavimas nieko nepakeis, nes Japonai tokie jau yra — jiems svetimo stiliaus neprimesi, amerikiečiai apsišlapina iš laimės pamatę žaidimą su pastarųjų metų japoniškos kultūros motyvais bei arkadinių žaidimų palikimais, na o mes, Europiečiai turime tenkintis tuo, ką mums duoda žaidimų kūrimo genijai iš tekančios saulės šalies, ir taikstytis su tuo, kas mums nepatinka.

Tiesa dabar lyg ir turėčiau paminėti XIII iš Ubisoft privalumą. Taigi šio žaidimo garso takelio girdėti dar neteko, grafine prasme nustebino košmariškai negražūs šešėliai. Tačiau atsižvegdama į tai, kad žaidimas kuriamas komiksų stiliumi, sprogimus ir šūvius Ubisoft apipavidalino spalvotais debesėliais su užrašu viduj (pvz.: raketa sprogsta taip „KaBooooM“, o pro ausis švilpiančios kulkos taip „ZaP!“). Na gal ir perlenkiau lazsą sakydamas, kad Ubisoft eina teisingesniu keliu, bet jei Auto Modellistoje vietoj nervinančio komentatoriaus, būtu debesėliai su užrašais „Crash“ ar „Bam“, žaidimą vertinčiau mažu mažiausiai vienu balu geriau...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	9
GARSAS	4
VALDYMAS	5

IŠVADA

Kurdami žaidimą kūrėjai daug kartų klydo, bet puikus aukso viduriukas švyti ryškiai ir aiškiai. Jei tik Capcom patys pastebės savo klaidas esu tikras – *Auto Modelista 2* bus tobulas žaidimas.

6
Style

Kitos modelistos laukiantis ir gražia ateitimi tikintis Artojas

TERMINATOR DAWN THE FATE

ŠAUDAU IR GAUDAU — TAIP ŠĮ ŽAIDIMĄ ĮSIVAIZDUOJA DAUGUMA MŪSŲ, BET AR IŠ TIKRŲJŲ TIK ŠAUDYTI IR GAUDYTI TEKS ŠIAME, NAUJAI PADARYTAME ŽAIDIME?..

KŪRĖJAS: Paradigm Entertainment Inc.
LEIDĖJAS: Infogrames
PARDUODAMA: nuo 2002-10-30

Dėdamas žaidimą į diskasukį tikrai nesitikėjau to, ką pamačiau. Galima pradėti nuo to, jog pačioje pradžioje žaidimas yra pateikiamas gana įdomiai — tarsi pro mini kompiuterį su jumis susisiekia kažkas ir paskiria jums misiją. Labai protingai sugalvota, kad negalima pradėti žaisti neperėjus treniruočių lygio, kuris išnaudoja savo paskirtį maksimaliai, nes jame išmokstama ne tik kovos judesių, šaudymo bei slapukų ieškojimo, bet ir pratinama prie chaotiško kameros lakstymo, kitaip sakant, išmokina jus elementariai vaikščioti. Pati pradžia yra tikrai įspūdinga, abejoju, ar kas nors galėjo tikėtis iš šio žaidimo tiek, kiek jis parodė.

Šiek tiek nuliūdino, kad toks žaidimas kaip šis neturi jokių priešžaidyminių motyvų, ta prasme tai — tik elementarios misijos, kurias reikia pereiti. Jūs nekuriate jokios istorijos, jokio pasakojimo, kitaip tariant, niekaip neįtakojate žaidimo. Nors motyvų nėra, šioks toks žaidimo siužetas yra — pereidinėdami misijas jūs turite padėti savo draugams išsivaduoti iš baisūnų užgrobimo. Tad iš dalies jums teks ne tik gelbėtis pačiam, bet ir padėti kitiems. O kas keisčiausia, ne visada gali suprasti, ar tai — tavo draugas, ar priešas. Tarkim, keletą kartų mušiau ir šaudžiau savo „draugą" ir tik tada, kai jis kategoriškai atsisakė mirti supratau, kad jis savas.

Vienintelė žaidimo dalis, kuriai priekaištų neradau — grafika. Išties, dar nesu matęs taip gerai ir kokybiškai padaryto žaidimo. Kiekviena detalė, kiekvienas paveiksliukas — viskas. O žaidime tikrai daug dalykų, kuriuos nėra taip lengva padaryti, pavyzdžiui, ugnis, tikroviški žmonės, ginklai, objektai, prieš misijas rodomi trumpi video intarpai ir t. t. Kitaip tariant, problemų su grafika tikrai nėra, bent jau aš jų neradau. Kitas labai maloniai mane nustebinęs dalykas yra vibracija. Vienas iš pirmųjų žaidimų, kuriuose ji labai „taikliai" pritaikyta. Turiu omeny, kad vibruoja tada, kada reikia ir tik tiek, kiek reikia. Dar vienas nestandartinis dalykas — prieš misijas atsirandantys trumpi video filmukai, kurie nupasakoja ką ir kaip reikės atlikti, o tai padeda žaisti.

Muzika žaidime yra, tačiau kartais ji dingsta. Labai gerai, kad muzika pradeda garsėti, kai reikia, jog pakiltų įtampa, taptų įdomiau kovoti. Labai didelis minusas yra tas, kad kai pagrindinis veikėjas susitinka kitą žmogų ir bando su juo šnekėtis, pokalbiai yra neigarsinti ir tenka skaityti. Mano manymu, žaidimai turi būti visiškai įgarsinti, o šiame žaidime toks yra tik treniruočių lygis.

Didžiausia žaidimo problema, mano manymu, — pernelyg sudėtingas valdymas ir didžiulės kameros pasisukimo spragos.

Veiksmo

Taigi pirmiausia valdymas. Valdyti galima tiek rodyklėmis, tiek analogine vairalazde, tačiau nei vienas, nei kitas būdas nėra patogus. Tiesiog einant į priekį staiga pasisuka kamera ir pasirodo, kad jūs jau einate atgal, tas pats ir einant į šonus. Pavyzdžiui, vienąkart reikėjo kovoti su priešais, o mano kamera pasislėpė kažkur už tvoros. Taip pat valdymas nepritaikytas sėlinimui, kadangi mūsų personažas tiesiog neturi lėto judėjimo režimo.

Tikriausiai būtų keista, jei šiame tekste nebūtų pakalbėta apie misijas. Misijas galima žaisti trim režimais: lengviausiu, vidutiniu ir sunkiuoju. Iš tikrųjų, misijų nėra labai daug, tačiau jos dalinasi į atskirus kambarius, kuriuose negalioja išsaugojimo režimas. Tad žaidimas gaunasi gana ilgas. Žaidžiant misiją pirmą kartą, ji atrodo sunki, bet įdomi, reikia apgalvoti veiksmus, kad ją pereitum, tačiau kai tenka kartoti, ji pasidaro nuobodi ir ilga. Net ir lengviausiame režime žaidžiama misija yra nelengva ir tikrai nebus įveikta per kelias minutes. Dar vienas keistas dalykas yra tas, kad žaidime, kuriame viena iš pagrindinių dalių yra kovojimas, nepateikiama daug ginklų, atvirkščiai jų bus labai nedaug, keletas automatų, keletas granatų, ir viskas.

Reziumuodamas galiu pasakyti, kad žaidimas tikrai neblogas, bet prie jo reikia priprasti. Tikiuosi, jūs nenusivilsite žaidimu, o galbūt ir atvirkščiai prisirišite prie jo.

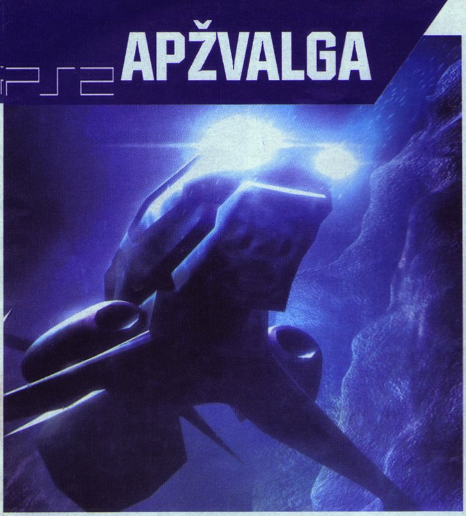
PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	7
GRAFIKA	9
GARSAS	7
VALDYMAS	6

IŠVADA

Jei pokalbiai būtų įgarsinti, o kamera ir valdymas klausytų mano pirščiukų, tai žaidimas būtų žymiai geresnis.

8 Terminate

Terminavosi Aleliumas



RED FACTION II

KŪRĖJAS: Volition
LEIDĖJAS: THQ
PARDUODAMA: nuo 2002-11-15

Žemė. XXII amžius. Penkeri metai po sukilimo Marse. Viktoras Sopotas (priešų vadovas) tęsia savo karo politiką Žemėje. Dėl karo sukeltų pasekmių Conmonmealth'o žmonės slepiasi urvuose.

V.Sopoto tikslas — išlaikyti turimą valdžią, įvesti savo diktatūrą tarp Commonwealth'o žmonių ir laimėti karą (kurgi ne :)). Tačiau jam teks pagalvoti dusyk, nes vėl kuriama RED FACTION kariuomenė, kuri yra didelė, stipri, tačiau nevieninga...

Taip prasideda Red Faction 2 istorija. Ji žada būti nenuspėjama ir intriguojanti. Nuosekliai sekdami siužetą pajusite liūdesį, įniršį, po to malonumą.

Žaidėjams teks valdyti karį kodiniu vardu Alias. Būsite vienas iš tūkstančio Red Faction kariuomenės būrių narys. Žaisite ne vieni, jums talkins Molov (lyderis), Shrike (transporto priemonių žinovas), Repta (sunkiųjų ginklų žinovas), Tangier (kompiuterių specialistė) ir Quill (snaiperė).

Pradėję žaisti didelio malonumo nepatirsite, galbūt net pagalvosite: „Po velnių, ką aš čia nusipirkau". Iš tiesų, ką jūs nusipirkote? Atsakysiu — puikų, kokybišką, su meile kurtą žaidimą.

KOMPANIJA *VOLITION* PASISTENGĖ IŠ PETIES, TAČIAU GALĖJO PADIRBĖTI IR DAR DAUGIAU. NA, NORS TRUPUTĖLĮ DAUGIAU.

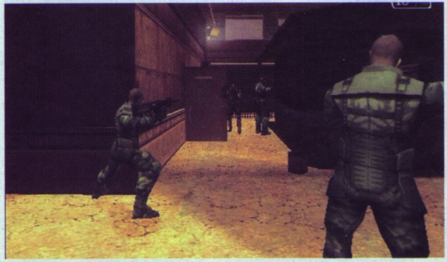
Grafika ir garsas

Šios dvi temos iš esmės skiriasi. Grafikos srityje RF 2 atrodo gražai, netgi labai. Turbūt stipriausia grafikos pusė — sprogimai. Tai ne tik gražūs vaizdai, bet ir gyvybės šaltinis žaidimui. Sprogimų garsas, atvirkščiai, nepasižymi niekuo ypatingu. Jis paprastas ir gadina RF 2 įvaizdį.

Žmonės ir aplinka pažengė nemažai į priekį pirmosios dalies atžvilgiu. Tiesa ta, kad veikėjai nėra labai jau gražūs ir nepasižymi sklandžiomis judesių galimybėmis, bet jie yra puikūs vien dėl atsisakyto kampuotumo.

Lygiai — milžiniški, detalūs ir... STAIGMENA, apie 20 % įvairių kliūčių (sienos, akmenys, durys) galima pašalinti, t.y. prašauti. Tai ne tik įmanoma, bet ir labai naudinga. Prašauti galima viską, kas padaryta iš medienos, akmens ar betono (gaila, geležies ginklai neprašauna, bet nenorėkime per daug). Šia žaidimo ypatybe galima pasinaudoti norint apeiti priešą, sutrumpinti kelią, surasti ką nors naudinga. Bet svarbiausia tai, kad tam tikrų vietų neįmanoma praeiti, šūviais nepašalinus kliūties.

Garsas nėra ypatingas. Veikiantys ginklai skamba ne kaip kitaip, o „šaltai", žingsniai ir kalba nepasižymi išskirtinumu ar intonacija. Pačios muzikos nėra daug, ji ateina taip tyliai, kaip ir išeina.



Visą žaidimą skamba ta pati hibridinė techno muzika. Tačiau yra ir malonių ausiai garsų: einant girdisi krabždantys ginklai ir amunicija.

Valdymas, amunicija ir AI

Pradžioje žaisti sudėtinga. Valdymas įsimenamas sunkiai ir nenorom, be pamažu pripranti, net pradedi dėkoti kūrėjų komandai už tokį iššūkį. Kam valdymas atrodo per sunkus, meniu pagalba gali jį pakeisti.

Jums teks „pasivažinėti" su daugybe transporto priemonių: lėktuvu, tanku, povandeniniu laivu ir robotu Koviniai Šarvai. Transporto priemonių valdymas toks, kaip ir veikėjo, tik ginklai skiriasi: povandeniniame laive — plazmos patrankos, lėktuve — kulkosvaidžiai, raketsvaidžiai. Iš viso žaidime yra 17 ginklų. Iš XXII amžiaus stebuklų jums į rankas paklius plazmos šautuvas ir Nano automatai. Kiti ginklai — tai patobulintos šio amžiaus versijos: uzi, vinčesteris, kulkosvaidis ir kt. Pravartu žinoti, kada ir kokį ginklą naudoti, nes tai gali išgelbėti jums gyvybę, suteikti šansą greičiau nugalėti stipresnį priešininką, patirti mažiau nuostolių tiek fiziškai, tiek amunicijos atžvilgiu. Sunkioje situacijoje, kai negalite sustoti šaudyti, yra galimybė mesti į priešus granatą kairiąja ranka.

Kuo toliau eisite, tuo galingesnius ginklus gausite, taigi pistoletų ar vinčesterio pusėn nė nežvilgtelėsite. Logiška, bet iš kitos pusės — blogai, nes 40 % ginklų, įpusėjus žaidimui, tampa nebereikalingi. Iš dalies silpnesnių ginklų neleidžia naudoti ir priešininkų AI. Kadangi priešai puola dideliais būriais, dažniausiai tenka naudoti masinio naikinimo ginklus, o ne pistoletus :).

Priešai veikia kaip vientisas organizmas: organizuotai ir greitai. Sunku būtų pamatyti, kad priešai stumdosi, lenda pro vieną įėjimą (nebent užkluptum juos išgėrinėjant :)). Jie pasiskirsto po kelis ir slapstydamiesi už uždangų artėja iš visų įmanomų pusių. Išėjimai iš patalpos taip pat saugomi.

Didelę įtaką AI daro sunkumo lygiai, t.y. jie priklauso nuo jūsų noro ir (dažniausiai) įgūdžių. Jei esate „žalias" žaidimuose, ar tiesiog nesate žaidę FPS, rinkitės Easy režimą: priešai jūsų smarkiai nešaudys, o tik retkarčiais „pakutens". Taip turėsite galimybę pripràsti prie valdymo, ginklų ir pašaudyti į judančius taikinius. Vėliau, kai išmoksite žaidimo subtilybių, verta pasikauti ir Medium lygyje. Čia galėsite gerai praleisti laiką, stebėti kompiuterio veiksmus ir pats kurti strategijas. Trečiasis Hard lygis — neapsakomai sunkus. Dažna situacija: gyvybė mažėja, rodos, kad priešai šaudo tik į jus, tačiau nieko aplinkui nėra. Didelio įdomumo tai nesuteikia, prisiminimuose liks tik įtempto žaidimo valandos ir užrašas „Restart Level".

Main meniu

Meniu nieko ypatingo nematyti, nors reikia pripažinti — sukurtas tvarkingai, nieko netrūksta, viskas detalu ir aišku. Extras skiltyje meniu siūlo ir RF2 dailininkų darbus, galite peržiūrėti filmukus, kuriuos matėte žaisdami žaidimą. Galima peržiūrėti ir savo bei priešų komandų veidus. Maloniai nustebino 4 žaidėjų žaidimas Deathmach.

Kiekvienas žaidėjas gali pasakyti, kad „vėliavos ilgiausias išlaikymas" yra beveik visuose panašaus žanro žaidimuose. Šiuo atveju Multiplayer režimas siūlo nei daug, nei mažai — išlaikyk simbolį ir laimėsi. Žaidžiant kitu režimu, vėl tas pats — išlaikyk vėliavą ilgiausiai ir laimėk! Tik vietoj vėliavos tenka nešioti lagaminą, ar ... kepurę ant galvos. Kurdami šį darbą kūrėjai turbūt buvo linksmai nusiteikę, nes kepurė, užmaukšlinta ant galvos, yra beveik žmogaus dydžio :).

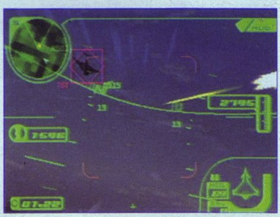
PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	10
GRAFIKA	9
GARSAS	8
VALDYMAS	10

IŠVADA

Red Faction II – savito stiliaus senų ir naujų idėjų mišinys.

10 Faction

Pjovėjo Debiutas



ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

KŪRĖJAS: Namco
LEIDĖJAS: Namco
PARDUODAMA: nuo 2000-07-17

Tai jau trečiasis garsiosios Ace Combat serijos žaidimas. Daugelio kritikų manymu, antroji dalis gerokai pranoksta trečiąją, tačiau išbandę bent vieną AC 3: Electrosphere misiją suabejosite visais kritikų žodžiais ir panirsite į vieną nuostabiausių žaidimų apie lėktuvus.

Pradžioje siužetas nepasirodys kažkuo ypatingas, bet nieko blogo apie jį taip pat negalėsite pasakyti. Laikui bėgant misijų pateikimo būdas ims varginti ir atrodys, kad užduotys kartojasi. Iš dalies taip ir yra — misijos labai tradiciškos: sunaikink atvykstančius priešus, subombarduok priešų bazę ar radarus ir pan. Tokių misijų iš tiesų pilna. Tačiau nenuleiskit galvų! Bus ir tokių misijų, kurių visai nesitikėsite, pavyzdžiui, paskraidyti kosmose! Kad netikėtumai ir liktų netikėtumais, plačiau apie nestandartines misijas nekalbėsiu. Bet būtina pasakyti, kad jos labai pakelia ūpą, kai tikitės išvysti dar vieną „subombarduok priešų bazę" užduotį.

Šiame žaidime skųstis kūrėjams tikrai galime — blogas misijos pateikimo būdas. Gaunate žemėlapį su lėktuvų ar kitų objektų figūrėlėmis, perskaitote kelis sakinius apie padėtį, dėl kurios vykdoma ši misija, ir viskas. Daugiau nieko... visiškai nieko...

Prisiminus, kad tai — skrydžio arkada, vis tik turėtume būti atlaidesni. Arkadai būdingas paprastas ir neįspūdingas, bet aiškus ir greitas pateikimo būdas.

Didžiąją žaidimo dalį vykdysite vieną misiją po kitos ir nejausite, kad misijos tarpusavyje susijusios. Gal būtent todėl žaidimo pabaiga atrodo labai įspūdingai ir palieka neišdildomus įspūdžius. Lyginant su pirmomis šio žaidimo dalimis, siužetas geriausiai vystomas būtent šioje, trečiojoje. Pabaigę maždaug du trečdalius viso žaidimo, išvysite LABAI gražų filmuką ir tada prasidės pats žaidimo įkarštis. Po kiekvieno lygio matysite intarpinį filmuką, kurį kuria žaidimo varikliukas, o lygius jungs nepaprastai įdomi siužeto grandinė. Garantuoju, kad neatsitrauksite nuo konsolės iki pat žaidimo pabaigos, ypač po gražiojo, beje, ir vienintelio fmv filmuko. Svarbus pastebėjimas: savo veiksmų negalima išsaugoti tarp lygių, tad privalėsite žaisti iki galo. Tačiau tai tikrai nėra problema, nes bet kuriuo metu misiją galima pradėti iš naujo, neprarandant taškų ir nesugadinant misijos įvertinimo. Jei tik manote, kad galite pasirodyti geriau, nei dabar pasirodėte, drąsiai spauskite Restart Mission ir žaidimas, nė kiek nesikrovęs (!), perkels jus į misijos pradžią.

Misijos įvertinimas, apie kurį neseniai užsiminiau, labiausiai priklauso nuo laiko, per kurį atliksite užduotį, taip pat nuo naikintuvo būklės po kovų bei nugalabytų priešų skaičiaus. Geriausia, kai gaunate A raidę, bet tuomet misiją reikia atlikti itin greitai ir be klaidų. Lengviau yra gauti B raidės įvertinimą. Vis dėlto dažniausiai būsite įvertinti C raide. Kadangi misiją galite kartoti kiek tik norite, be didesnių rūpesčių galite pakovoti ir dėl geresnio įvertinimo. Yra, beje, ir žemesnių įvertinimų, bet dėl A, B arba C siūlau pasistengti. Dar nespėjau išsiaiškinti, ar raidės ką nors nulemia, tačiau faktas yra toks: kai užbaigiate misiją vienoje iš trijų pirmų vietų, pasirodo užrašas Mission Accomplished. Jei gaunate žemesnį įvertinimą, išvystate Mission Over užrašą.

Nuo jūsų misijos atlikimo kokybės jau žaidimo metu keičiasi kai kurie įvykiai. Pavyzdžiui, jei laiku nespėjate susprogdinti priešo bazės, iš jos pakyla būrys naikintuvų ir gaunate papildomą užduotį — tuos naikintuvus pašauti. Kartais atvirkščiai — už laiku nudirbtą darbą gaunate papildomą užduotį, kurią įvykdę užsidirbate geresnę įvertinimo raidę.

Kartais kovosite vienas prieš būrius priešų, kaip būna daugelyje žaidimų, tačiau išvysite ir sąjungininkų lėktuvus. Didžiąją darbo dalį teks atlikti jums patiems, tačiau vis tiek smagiau matyti, kad nesate vienas prieš visą pasaulį. Dalis priešininkų yra žymiai silpnesni už jus, be to, jie mažiau puola ir labiau ginasi.

Kad kiekvienas žaidėjas galėtų žaisti pagal savo sugebėjimus, siūlomi trys sunkumo lygiai.

Easy režime priešai nemokės sudėtingų manevrų, kad išsisuktų nuo jūsų kulkų bei raketų, o beveik visi jų šūviai lėks pro šalį. Netgi kulkosvaidžio kruša prapliups į visas puses, bet tik ne

į jūsų naikintuvą. Tačiau apšilimui šis sunkumo lygis pakankamai geras: apsiprasite su lėktuvo fizika, įsiminsite valdymą.

Normal režimas gerokai skirsis nuo pirmojo. Dabar privalėsite išmokti išsisukinėti nuo priešininkų raketų, nes jos tapo taiklesnės, kaip ir patys priešininkai. Visi priešų naikintuvai — dvigubai stipresni, todėl jiems numušti nepakaks vienos raketos, kurios dažniausiai užtekdavo easy lygyje. Kai kuriose misijose atsiras papildomų užduočių arba padidės plotai ir aplinkos išvaizda.

Pats įdomiausias yra hard režimas. Misijos čia ilgiausios, o priešai ypač stiprūs. Jie atsisako ankstesnės gynybos strategijos ir puola jus visu pajėgumu. Dabar nebegalėsite ignoruoti artėjančios raketos, tikėdamiesi, kad ji jūsų nepavys ar pralėks pro šalį. Hard režime raketos itin taiklios, tad teks atlikti daugybę sudėtingų manevrų, kad nuo jų išsisuktumėte. Štai čia bus smagumėlis! Skraidymas aukštyn kojomis, sukimasis spirale, kai už nugaros lekia įniršusi raketa... ech... Satigus raketos „bakstelėjimas“ tikrai nėra toks švelnus, kaip kituose lygiuose. Viena taikli priešo raketa atima apie 80 proc. gyvybės. Antros raketos galite ir nesulaukti, nes kulkosvaidžiai dabar keliskart taiklesni, tad likę 20 proc. pranyks nepastebėtai.

Patariu žaisti visus lygius iš eilės. Easy — apsiprasite su naikintuvais, Normal — triuškinančiai sėkmingai pakartosite žaidimą, Hard — patirsite pilną žaidimo įspūdį, kurio nesugadins jūsų nemokšiškumas, nes būsite jau gerokai apšilę.

Daugelis skaitytojų tikriausiai laukia grafikos įvertinimo, nes ji yra vienas iš svarbiausių kriterijų visuose žaidimuose, kuriuose tenka pakilti į orą. Taigi...

Lėktuvai atrodo išties šauniai. Galėsite rinktis dvi kameros padėtis. Viena sklendžia už lėktuvo galo (rekomenduoju būtent šią padėtį, nes tik tada galėsite gerai apžiūrėti kiekvieną savo lėktuvą, geriau pajusite jo valdymo modelį, matysite daugiau aplinkos), antroji rodo iš lėktuvo vidaus. Matysite visus navigacinius prietaisus, tačiau jie yra supaprastinti ir visuose lėktuvuose vienodi, todėl ilgainiui atsibosta. Nors ir galima apsidairyti savo piloto kabinoje, prietaisų skydelių ir vairalazdžių, deja, neišvysite — kabiną atstoja žalios trimatės linijos. Vis tik galėsite įvertinti priešų naikintuvų padėtį ir neįkliūti į pasalą. Vienu mygtuko paspaudimu galima nukreipti kamerą į artimiausią priešą — tik atsidūrę mūšio įkarštyje suprasite, kokia ši funkcija naudinga.

„Kilkite į viršų! Pakilę virš debesų pateksite į nuostabią stratosferą, kurioje pasijusite tarsi kosmose, nusileidę žemyn nardykite po tiltais, sukite ratus tarp dangoraižių...“

Bendra statistika: rankose laikysite 21-o skirtingo lėktuvo šturvalą. Visi modeliai nepriekaištingi: dalys, kurios turi judėti — iš tiesų juda, o lėktuvo gale pasirodanti ugnis atrodo nepaprastai tikroviška, vien dėl jos verta pasirinkti trečiojo asmens kamerą.

Aplinka atrodo ne ką prasčiau. Joje pilna įvairių objektų, skrendant virš vandens susidaro bangos, dažnai matosi lėktuvų atspindžiai. Tiesa, kai vienu metu padange raižo didesnis skaičius lėktuvų, grafika išties suprastėja. Aplinka nėra detalizuota, tad priskridę arčiau matome kraupius kvadratinius vaizdus. Labiausiai bjaurėsitės, kai reikės pakilti arba nusileisti į tam tikrą vietą. Nors tai atlikti gan sudėtinga ir beprotiškai įdomu, priskridę prie pat žemės matysite netvarkingai judančius milžiniškus kvadratus, kurie vos ne vos sudaro kažkokį vaizdą, turėjusį būti panašų į pakilimo ar nusileidimo taką.

Labai gražiai atrodo dūmų juostos, pasiliekančios paleidus raketas ar darant staigesnius posūkius. Kai užverda didesnis susišaudymas, visas dangus būna išraižytas — geras vaizdelis.

Žaidimo kūrėjai labai sumaniai išsprendė vieną pagrindinių skrydžio simuliatorių (daugeliui arkadų tai irgi galima pritaikyti) problemų — greičio pojūčio trūkumą, danguje patalpindami daug nedidelių objektų (pvz., debesėlių, lietaus lašelių ar snaigių). Pro juos lėkdami labai ryškiai jausite ne tik greitį, bet ir lėktuvo skrydžio trajektoriją. Visi oro efektai padaryti nepriekaištingai, be klaidų. Jei kituose žaidimuose atrodo, kad lietus visąlaik skrenda kartu su kamera, tai čia

kiekvienas lietaus lašas atrodys individualus, krentantis būtent taip, kaip ir turėtų kristi tikras lietaus lašas.

Sužavėjo mane puikus žaidimo meniu. Visos parinktys yra animuotos, fone taip pat vyksta judėjimas. Informacija pateikta aiškiai ir LABAI gražiai.

Plotai, kuriuose galėsite atlikti misiją irgi stulbina. Skristi bus galima ne tik misijos keliu, bet leidžiama ir laisvai paskraidyti, apsidairyti. Kilkite į viršų! Pakilę virš debesų pateksite į nuostabią stratosferą, kurioje pasijusite tarsi kosmose, nusileidę žemyn nardykite po tiltais, sukite ratus tarp dangoraižių... Darykite viską, ko širdis geidžia.

Be didelės skraidymo laisvės, jums bus siūloma 14 skirtingų ginklų, kurių pagalba galėsite šaudyti, sprogdinti, naikinti, trumpai sakant — kaip reikiant pasilinksminti :). Vienu metu turėsite po du ginklus, dažniausiai — kokį nors kulkosvaidį ir raketas. Prieš misiją galėsite pasirinkti savo amuniciją pagal poreikius ir pomėgius.

Po kiekvienos misijos matysite pakartojimą. Nors tai ir nebus visi jūsų veiksmai, bet vaizdelis, kurį išvysite, tikrai sustiprins jūsų meilę Namco kompanijai. Pakartojimo metu galėsite sulieti spalvas (atrodys, kad vaizdas rodomas sulėtintai), įjungti naktinį matymą (dieną rodomas vaizdas įgis žalią atspalvį, o nakties kovos taps ryškesnės ir aiškesnės) bei keisti kamerų padėtis.

Valdymas nusipelno trijų aukso medalių, dviejų oskarų ir penkių Grammy :). Ace Combat 3 — vienas iš kelių žaidimų PlayStation konsolei, išnaudojančių visas pulto galimybes. Kiekvienas mygtukas yra panaudojamas žaidimo metu ir kiekvienas yra vienodai reikalingas. Tai leidžia atlikti beprotiškus viražus, mirties kilpas ir kitokius judesius, kurių pavydėtų net pats Jurgis Kairys. Kad valdydami patirtumėte didelį malonumą, rekomenduoju naudotis analogo paslaugomis.

Na ir pabaigai užsiminsiu apie garsą, kuris padarė šiokią tokią revoliuciją lėktuvų simuliatoriuose ir ne tik simuliatoriuose. Vėjas, ošiantis jums skrodžiant dangaus erdvę, dar niekada nebuvo toks tikroviškas. O pro šalį lekiantys naikintuvai turėtų dar labiau priblokšti. Tikroviškesnio garso dar negirdėjau: užsimerkus galima pasakyti, iš kurios pusės artėja priešų (ar sąjungininkų) naikintuvas, o turėdami galingesnę garso aparatūrą galėsite gėrėtis naikintuvų turbinų drebinamais langais.

Muzika — labai įvairi, tad turėtų patenkinti daugumos melomanų poreikius. Girdėsite drum'n'bass, break beat, house, lengvos japonų techno muzikos kūrinius. Net nežaidę žaidimo ir pirmąkart išgirdę vieną iš kūrinių, imsite įsivaizduoti lėktuvus, paukščius ar debesis. Žaidime yra 40 skirtingų dainų, tad muzika žaidimo metu nesikartos. Muzikos kūriniais galima pasidžiaugti specialioje options skiltyje Music Player. Čia ne tik išklausysite visas dainas, bet jų metu dar matysite nepakartojamus lėktuvų manevrų ir kovų vaizdus.

Na, tiek turėtų užtekti apie vieną iš geriausių arkadinių simuliatorių PS konsolei, kuris gali pasigirti puikia grafika ir nuostabiu garsu. PSOne dar nemirė...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
SIUŽETAS	9
GRAFIKA	10
GARSAS	10
VALDYMAS	10

IŠVADA
Beveik tyobulybė...

10
Namco

J.Kairio kailyje pabuvojo Žygis

Blade

Kodų režimas
Pagrindiniame meniu laikykite L1 ir spauskite: X, X, X, X, X, apskritimas, R1, R2, R2, R1. Žaidimo metu spauskite Start ir aktyvuokite bet kurią kodų meniu opciją.

Nesibaigiančios gyvybės
Pagrindiniame meniu spauskite: kairėn, kairėn, kairėn, dešinėn, L2, L1, R2, R1. Žaidimo metu spauskite Start ir aktyvuokite šią opciją kodų meniu.

Nesibaigiantys šoviniai
Pagrindiniame meniu spauskite: žemyn, dešinėn, aukštyn, kairėn, L2, L1, R2, R1. Žaidimo metu spauskite Start ir aktyvuokite šią opciją kodų meniu.

Visi daiktai
Pagrindiniame meniu spauskite: dešinėn, kairėn, aukštyn, žemyn, L2, L2, R2, R2. Žaidimo metu spauskite Start ir aktyvuokite šią opciją kodų meniu.

Patarimai

Blade audo ir aktyvuoja jungiklius tuo pačiu veiksmo mygtuku, tad prireikus įjungti mygtuką ar užlipti kopėčiomis, nepamirškite prieš atliekant veiksmą įsidėti ginklą dėklan. Taip nešvaistysite amunicijos veltui.

Slankiojimas į šonus yra patogus, tačiau jis greitai eikvoja ištvermę. Naudokite jį tik išeinant iš už kampo.

Nužudę priešą greitai bėkite prie jo lavono ir paimkite daiktą, kurį jis išmetė. Daiktas pradings po 8–10 sekundžių.

Puldami su kardu savo ataką pradėkite anksčiau, nei priešas patenka į jūsų mosto lauk. Taip u•sitikrinsite, kad kirsite pirmas.

Pamatę priešą galite spausti L2 ar L1. Šie mygtukai automatiškai sustabdys žaidimą, tad turėsite laiko pagalvoti.

Dauguma priešų turi tam tikrus sargybos maršrutus. Tai reiškia tris dalykus: 1) nenusisukite nugara į neištirtą tarpdurį, nes gali ateiti priešas ir atakuoti iš už nugaros; 2) laukdami su užtaisytu ginklu, nukreiptu į neištirtą tarpdurį, turėsite pranašumą prieš nieko nenuspėjantį priešininką; 3) priešui praėjus pro jus ir tęsiant savo maršrutą, galite eiti paskui jį ir gerai nusitaikyti.

Kameros triukai:
1. Kai Blade pasisuka, kamera taip pat turi suktis, kad spėtų su veikėju, todėl priešai gali jus pastebėti anksčiau, nei jūs juos. Norėdami išvengti šio nemalonumo stebėkite taikinio daviklį ir pasukdami spauskite R2. Jei net nematote priešininko, bet žinote, kad jis tikrai yra, pradėkite šaudyti.
2. Žaidimo perspektyva yra trečiojo asmens, kas leidžia matyti už kampų. Pats Blade veikėjas taip matyti negali, tad galite jam padėti. Pastatykite jį prie kampo krašto veidu į sieną, tada lėtai sukite jį priešinga kampui kryptimi, ir salės turinys taps matomas. Taip būsite pasiruošęs tam, kas jūsų laukia už kiekvieno kampo.

Šautuvų naudojimas nėra labai efektyvus — gaunate daugiau žalos. Verčiau bėkite nuo priešo ir apsisukite šauti arba tiesiog persijunkite į kumščių ar kardo atakas. Kardas yra tinkamiausias ginklas prieš vampyrus.

Visuomet savo naudai išnaudokite aukštį. Jei esate skirtingame aukštyje nei priešas, daug lengviau jums pataikyti, nei jam atakuoti.

Tam tikrose situacijose priešai kausis vieni su kitais. Tada geriausia leisti jiems išsižudyti prieš atakuojant. Tačiau nepamirškite: tokie priešai kaip vampyrai gali būti nužudyti tik sidabru, todėl joks kitas priešas jų nenužudys.

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Exodia
Įveskite šiuos slaptažodžius:
Galva: 33396948
Dešinė koja: 08124921
Kairė koja: 44519536
Kairė ranka: 07902349
Dešinė ranka: 70902349

Juodos šlovės ritualas
Turėti #364 Juodos Šlovės Kari, #670 Juodos šlovės ritualą (kortelę), #058 Kuriboh, #027 Beaver Kari, ir #038 Gaia The Fierce Knight.

Gate Guardian ritualas
Turėti #374 Gate Guardian, #667 Gate Guardian Ritual, #371 Sanga Of The Thunder, #372 Kazejin, ir #373 Suijin savo kortose. Padėkite jas lauke, tada padėkite ritualo kortelę.

Hungry Burger ritualas
Turėti Bistro Butcher, Maneater, Two Mouth Darkruler (ar kitą dinozaurą mažiau nei 1500 atakos).

War Lion ritualas
Turėti #673 War Lion Ritual (kortelę), #483 Garvas, #403 Leogun, ir #201 Frenzied Panda.

Zera ritualas
Turėti #671 Zera Ritual (kortelę), #377 Ryu-kishin Powered, #298 Wicked Dragon su Ersatz Head, #085 King Of Yamimakai.

Kortų komplekto pakeitimas
Baigtas žaidimas parodo slaptažodį (pavyzdžiui, 92445276, 25774450, 92886423 ir pan.). Įvedę slaptažodį patikrinkite kortas.

Slaptažodžių režimas
Kiekvienoje Duel Monsters kortoje yra aštuonių skaitmenų kodas, nurodytas žemame kairiame kampe po kortos paveikslėliu. Įveskite šį kodą pagrindiniame ekrane Password opcijoje, ir korta bus įrašyta į jūsų kolekciją. Slaptažodį galima įvesti tik vieną kartą.

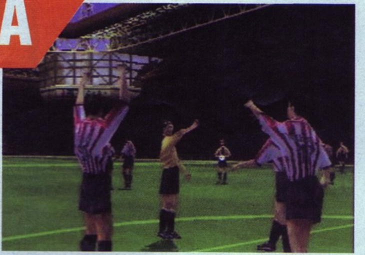
3D Battle Arena
Norėdami patekti į 3D Battle Arena, spauskite X ant vieno iš savo monstrų, tuomet vietoj X spauskite kvadratą.

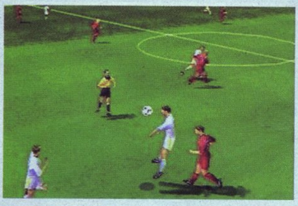
Blue Eyes Ultimate Dragon visa galia:
Panaudokite tris Dragon Treasures, vien Mountain, tris Megamorps ir vien Bright Castle. Tuomet jo atakos galia bus 9999.

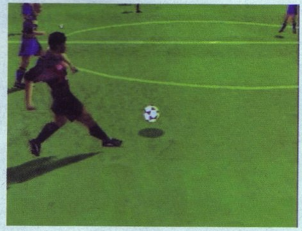
Labirinto praėjimas
Po laimėjimo eikite dešinėn, dešinėn, kairėn, dešinėn. Tada išgelbėkite Tea ir susikaukite su dviem priešininkais prieš Keishin. Vėliau pasirodo Seto, ir pabaiga yra Darknite.

Kortų slaptažodžiai
Pavadinimo ekrane pasirinkite Load Game opciją, tada rinkitės Password ir įveskite vieną iš sekančių kodu, kad atrakinti atitinkamą kortą. Norint gauti kortas, reikės tam tikro Starchips kiekio.

Kortų slaptažodžiai
Ancient Elf 93221206
Ansatsu 48365709
Beaver Soldier 32452818
Blue Eyes White Dragon 89631139
Book of Secret Arts 91595718
Card Destruction 72892473
Castle Walls 44209392
Celtic Guardian 91152256
Change of Heart 04031928
Curse of Dragon 28279543
Dark Hole 53129443
Dark Magician 46986414
Dark World Thorns 43500484
De-Spell 19159413
Dragon Capture Jar50045299
Enchanting Mermaid75376965
Fiend Reflection #2 02863439
Fire Grass 53293545
Fissure 66788016
Flame Ghost 58528964
Flame Swordsman 45231177
Gaia The Fierce Knight 6368038
Hane-Hane 07089711
King Fog 84686841
Last Will 85602018
Mammoth Graveyard 0374923
Monster Reborn 83764718
Monster-egg 36121917







ŽIAURUS NESUSIPRATIMAS SENELIO *PSONE* PADANGĖJ

FIFA 2003

KŪRĖJAS:
EA Sports
LEIDĖJAS:
Electronic Arts
PARDUODAMA:
nuo 2002-10-31

Belekas. Šis žodis gal ir nėra lietuviškasis darinys, gal užklius tik mūsų kalbininkams, bet apie FIFA 2003 PS One versiją tik tiek tegaliu pasakyt... „Belekas", brangieji, „belekas"...

Galimos nesusipratimo prie · astys

Tikriausiai vienintelė tokios niūrios įžangos priežastis yra tai, kad FIFA 2003 buvo kuriama PS2 konsolei. Rašydamas praėjusio numerio temą, rodos, nepaminėjau vienos nemalonios detalės — PS2 meniu „sukasi" gana lėtai, tačiau susidūręs su PS One adaptuoto FIFA 2003 meniu, PS2 variantą galėčiau pavadinti žaibu. Ir tai tik pradžia.

Nenoriu plėstis kalbėdamas apie grafikos ypatumus, kurių PS One versijoje, žinoma, nėra, taip pat neliesiu ir garso tematikos, mat garso takelis visiškai nepakitęs (kas yra gerai). Tačiau apie meniu ir kai kurias pakitusias „gameplay" savybes tiesiog privalau užsiminti.

Pradžių pradžia

Daugelis turbūt pamena komplimentus, išsakytus FIFA 2003 (PS2) meniu kūrėjams. Visi jie pareikšti teisingai ir teisėtai, o štai PS One adaptacijoje teko susidurti su keliomis problemomis. Pirmas ir rimtas nepatogumas žaidžiant — tai sunkiai skaitomas žaidimo tekstų šriftas. Net ir turėdamas pakankamai didelį televizorių žaidėjas bus priverstas stebeilytis į ekraną iš labai arti.

Problemų sukelia ir objektai, vienu ar kitu momentu turintys pasirodyti meniu languose. Pastarieji dažnai vėluoja, o tai labai trukdo norint pasirinkti kokią toliau užkištą komandą. Didžiam nusivylimui iš žaidimo išgaravo visas jo stilius ir šarmas, kuris taip mane sužavėjo žaidžiant PS2 versiją.

Kad jūs, brangūs skaitytojai, nesusidarytumėte įspūdžio „tarsi Artojas pažaidė su PS2, tai dabar jam PS One atrodo juokingai" — lygiagrečiai su FIFA 2003 žaidžiau ir FIFA 2002. Giliai įkvėpęs oro į plaučius visa gerklę galėčiau staugti, kad FIFA 2002 iki šiol yra vertas išskirtinio PS One turėtojų dėmesio. Puikūs, sklandžiai veikiantys meniu, greitas žaidimo ritmas, aiškiai matomi užrašai, tolygi stadiono pieva ir tikrai neblogos kokybės žaidėjų modeliai yra viskas, ką PS One savininkai ras 2002 metų žaidime, ir ko pasiges 2003 m. versijoje.

Tai, kas galėjo likti

Pakalbėkime apie dar vieną svarbią žaidimo savybę — valdymą. FIFA 2003 nesiveržia pripažinti analoginį valdymo pultelį. Tai reiškia, kad su „freestyle movement" sistema teks atsisveikinti. FIFA 2003 bandžiau tiek naudodamas analoginį valdymo pultelį, tiek seną, bet originalų PS One valdymo pultelį, be analoginių rankenėlių. Išvada — paprasta: FIFA 2003 dar galima žaisti naudojant analoginę rankenėlę, tačiau bandant žaidėjus valdyti rodyklių pagalba prasideda košmaras, primenantis senas arkadas, kur valdomas personažas juda tik keturiomis kryptimis. Iš PS One versijos išgaravo ir užbėgimo funkcija, ir nauji kamuolio fizikos elementai. Apie arkadiškumo elementų atgimimą byloja ir kursorius, esantis po žaidėjo kojomis (jo spalva nurodo saugią kryptį pasuojant), ir papildomi kovos dėl kamuolio būdai (atsirado itin agresyvūs judesiai). Puikiai kamuolius pagaunantis vartininkas yra labai baikštus, o jo komandos draugai ir priešininkai — tikri bukapročiai. Trumpai tariant, simuliacijai lyg ir ateina galas, nors kūrėjai dar paliko keletą opcijų, leidžiančių patirti visą žaidimo malonumą. Nenoriu pasirodyti itin įžūlus, bet drįsiu teigti, kad žaidimas negali būti geras, jei nesugeba nubrėžti aiškios savo žanro ribos. Žinoma, jei mes kalbame apie nuotykinę veiksmo šaudyklę su RPG elementais, tai yra visai kas kita, bet arkadinis futbolo simuliatorius...?! Nesuderinama ir tiek...

Skaudžiausia naujiena valdymo srityje yra tai, kad žaidimas stabdo pats save. Bandžiau žaisti naudodamas visus greičio režimus, tačiau skirtumo taip ir nepastebėjau... Cha, meluoju... Žinoma, kad pastebėjau. Pasirinkus greitesnį žaidimo tempą, AI žaidimo būdas agresyvėja, mes priversti priimti neapgalvotus sprendimus, o varžybų laiką matuojantis laikrodukas tiksi daug sparčiau. Viskas. Kai tik ekrane pasirodo daugiau nei keturi sportininkai, žaidėjai aikštelėje vos pasivelka. Tuo-

Simuliatorius?

met žaidimas ima springti, koščioti ir visais įmanomais būdais atsisako veikti tolygiai. Net ir pats geriausias įvartis neatrodo azartiškai, mat dėl tribūnų ošimo bei staigaus gynėjų antplūdžio į baudos aikštelę kamuolio skrydis į vartus labiau primena sulėtintą kiną, kuriame pradingo kas antras kadras.

Tokioje situacijoje mūsų valdomas žaidėjas, be abejonės, mandagiai atsisako tiksliai paklusti pultelio nurodymams ir daro, ką nori, tiksliau, ką mes liepėme jam daryti prieš penkiolika mygtuko paspaudimų. Tai nėra bėda, jei mes ginamės, tačiau atakuojant tokie pokštai sukelia rūpestį. Mane šokiravo tai, kad žaisdamas FIFA 2003 PS2 versiją ir nepasuodamas iš dvidešimties įvarčių įmušiau tik vieną, o FIFA 2003 PS One — visus. Galbūt tai ir neturėtų stebinti, nes AI gintis nenori, bet dėl nežinomų priežasčių kamuolio pasavimas tapo beveik sunkiausiu darbu. Kodėl taip yra — nežinau, tiesiog paėmiau plonintą degtuką ir juo prispaudžiau sprint mygtuką: tik atkovojęs kamuolį puldavau atakon, tokiu būdu vienas gynėjas be vargo įmušdavo įvartį stovint 10 priešininkų. Jei tokie fokusai įmanomi, kam reikia stengtis, pasuoti, regzti atakas?

Žaidime sprintas, deja, irgi veikia nekaip (mano protui tokie fokusai nesuvokiami). Jei pasirenkame kamuolio neturintį žaidėją, jis kategoriškai atsisako sprintuoti. Nieko baisaus? Įsivaizduokite situaciją: po beveik sėkmingos atakos vartininkas kumščiu atmuša kamuolį, šis atšoka ir nukrenta ant žemės iki vartų likus maždaug 10–15 metrų. Iš visų pusių vėžlio žingsniu suskuba gynėjai, tuo tarpu mes pasirenkame savo žaidėją, spustelim sprint ir... nieko nevyksta. Azartiškensis žmogus, ko gero, paleistų pultelį į sieną. Kalbant atvirai, prieš porą metų aš būčiau pasielgęs taip pat, tačiau gyvenimo negandos pamokė, kad visada bus blogesnių žaidimų. Tad susitvardęs išbandžiau sprint ir gynyboje, kurioje jis kartais suveikia, kartais ne — viskas priklauso nuo atstumo tarp mūsų ir puolančiojo. Labai apmaudu, kai vejantis priešininką sprinto funkcija neveikia, bet dar apmaudžiau, kai pasitinkant priešą jis suveikia nelaiku.

Baigdamas prakalbą apie valdymą, FIFA 2003 galėčiau palyginti su bet kokiu PS One žvejybos žaidimu. Kiekvieno žaidėjo varymas į ataką ar bandymas jį sugrąžinti gynybon priminė man milžiniško ešerio traukimą iš žydrųjų ežero gelmių.

Ne itin reikšmingos smulkmenos

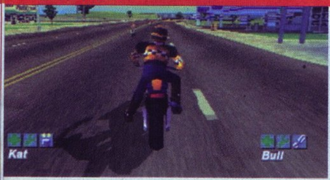
FIFA 2003, kaip ir visi EA FIFA serijos žaidimai, pasižymi puikiu garsu ir nemonotonišku komentatorių darbu. Deja, paskutinėje PS One skirtoje dalyje, lyginant su PS2 versija, smarkiai sumažėjo kamerų. Bet tai galima suprasti, ir, manau, mes tai suprantam. Būdamas ištikimu FIFA gerbėju, šio žaidimo vis tik nelaidočiau: tinkamai pasidarbavus meniu languose galima pasiekti nelauktų rezultatų ir sukurti daug patrauklesnį žaidimą. Tačiau kyla klausimas, ar verta tuo užsiimti? Jei jūs, kaip ir aš, esate FIFA fanas — tuomet bandykit.

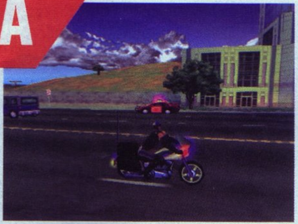
Jei norite tiesiog smagiai mušinėti kamuolį — pasirinkit FIFA 2002, nežiūrint į tai, kad šis žaidimas senesnis, o arkados elementai jame prasibrovę iki pat kaulų smegenų; seneliui PSOne jis tinka labiau.

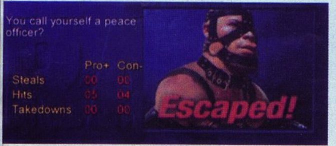
Paskutinis pastebėjimas: FIFA 2002 leidžia žaisti už Lietuvos rinktinę. Čia taip pat yra žaidėjai ir komandų redaktorius, kurio taip trūksta naujame žaidime. Ech...

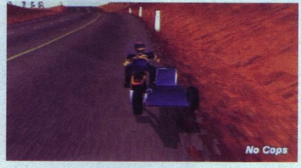
PIRMASIS ĮSPŪDIS	6
ĮDOMUMAS	4
GRAFIKA	6
GARSAS	10
VALDYMAS	5
IŠVADA Man tikrai labai labai labai gaila	5 FIFA

Nuliūdęs Artojas









ROAD RASH: JAILBREAK

KŪRĖJAS: Electronic Arts
LEIDĖJAS: Electronic Arts
PARDUODAMA: nuo 2000-02-17

Ar žinote, kas yra didžiausi kelių policijos priešai? Taip, tai blogi vairuotojai. O tik pamėginkit įsivaizduoti, kokia eismo tvarkos sergėtojų nuomonė turėtų būti apie vairuotojus, kurie motociklais lekia virš 150 mph greičiu, rėkia, stūgauja, keikiasi, lyg laukiniai mosuoja įvairiausiomis lazdomis bei grandinėmis, niokoja miestą ir nutrenkia visus užsižiopsojusius pėsčiuosius, nekreipiant dėmesio, jie eina keliu ar šaligatviu.

Vienu šių baikerių galėsite pavirsti ir jūs patys, ir tuomet gyvenime svarbiausia bus tik alus, motociklai ir seksualios merginos. Jokių apribojimų. Jokios cenzūros. Jokių taisyklių.

Tapk kuo nori

Galėsite tapti baikeriu, kuris dėvi odinę striukę, klausosi sunkiojo metalo ir labiausiai pasaulyje dievina savo platų ir galingą Harley Davidson, arba klausysitės pankroko ir kaip prisiekęs pankas pirmenybę teiksit „britvoms". Abiejų grupuočių nariai nekenčia vieni kitų ir tai aiškiai parodo kelyje. Būtent dėl šios galimybės Road Rash žaidimų serija tapo tokia populiari. Tai platus ginklų, kuriais galėsite mojuoti kelyje, asortimentas. Pradedant beisbolo lazdomis, baigiant elektros iškrovom. Vis dėlto pernelyg didelio žiaurumo atsisakyta — neišvysite nė lašelio kraujo.

Pats žaidimo principas yra pakankamai įdomus ir originalus. Išsirinkę pankus ar baikerius, pasirinksite vieną iš veikėjų ir pradėsite žaidimą. Originaliu žaidimo principą pavadinau todėl, kad visada galėsite pasirinkti, kuria trasa važiuoti. Nėra jokios siužeto linijos, kurios turėtumėte laikytis. Tiesiog pasirenkate trasą ir drauge su gauja kitų motociklininkų lekiate siaubti miesto. Įvykių sukūryje gaunate kokią užduotį (pvz., sumušti policininką), kurią įvykdę, pakilsite rangu aukščiau. Užduotys vis sunkės, o motociklai gerės. Trumpai tariant, jausite žaidimo progresą.

Veiksmas kelyje

Trasos labai įvairios. Pravažiuosite nedidelius miestelius, raudonųjų žibintų kvartalą, raketų paleidimo bazę. Be to, trasos — išties didelės. Nors yra daug kelio išsišakojimų, trasos įveikimo kelias yra tik vienas, tačiau pasukę ne ten, kur reikia, neatsitrenksite į nematomą sieną, o galėsite važiuoti toliau. Ir nors nuo finišo tik tolsite, vis vien galėsite niekur neskubėdami apžiūrėti miesto (ar užmiesčio) kraštovaizdžius.

Tiesa, nieko pernelyg įspūdingo nepamatysite, nes grafika yra gana senstelėjusi. Kažkuo ji primena 16 bitų konsolių laikus, tačiau spartus 3D veiksmas, netrūkinėjantis net ir vienu metu ekrane pasirodžius dešimčiai motociklų, primena apie žymiai platesnį PlayStation galimybių ratą.

Varganą grafiką kompensuoja neįtikėtinas greičio pojūtis. Lėksite nerealiais greičiais, kurių neišvystytų netgi Formulės 1 bolidai. Arkada dvelkia visa žaidimo atmosfera — kambarys staiga pavirsta triukšminga žaidimų automatų sale, mūsų akys lieka prikraustytos tik prie ekrano, mes panyrame į žaidimo sūkurį. Atrodo, tarsi kiekvienas klaidingas judesys mums kainuos žetoną...

Dar vienas arkadinis atributas, būtinas kiekvienai Road Rash daliai, yra nitro paketai, kurių dėka motociklas šauna į priekį ir lekia pro apstulbusius konkurentus. Tai naudingas dalykas, bet jį reikia panaudoti laiku ir vietoje, nes kitaip jis ne tik neatneš naudos, bet ir prišauks bėdą. Esmė tame, kad žaidimo fizika, pirmuose lygiuose buvusi labai smagi ir maloni, vėliau taps tikra našta žaidėjui. Pirmiausia nuo visų kalniukų motociklas gerokai šokteli aukštyn ir pakyla į orą (čia kūrėjai visai be reikalo atsisakė arkados siūlomų pakeitimų). Tokioje situacijoje negalime valdyti motociklo ar pakreipti skrydimo krypties. Žaidimui įpusėjus, gausite naujų greitų motociklų, kurie nuo kalnų pakyla į orą tiek aukštai, kad nebematome jų ekrane. Kol ratai vėl palies žemę, dažniausiai nesugebėsit išvengti kokio medžio ar automobilio, o nukritę ilgai, skaudžiai ir... juokingai vartaliositės, kol sugebėsite vėl atsistoti ant kojų.

Humoro žaidime netrūksta: retkarčiais išvysite filmuotas ištraukas apie du rokerius, kurie neatsisakys ir kartesnių juokelių. Be to, žaidimo metu vieno mygtuko paspaudimu galėsite pasišaipyti iš greta važiuojančio konkurento ar policininko. Pasišaipyti gali ir priešininkas, todėl kai visi veikėjai kalba, jaučiama puiki ir gyva atmosfera.

Valdymas

Apie valdymo pultelį, kurį laikysite rankose, nebus laiko galvoti, todėl nieko blogo neturėtumėte pastebėti. Vis dėlto valdymas nėra stiprioji žaidimo dalis. Pats mygtukų išsidėstymas nekelia problemų: pagrindinių mygtukų funkcijos tos pačios, kaip ir kituose lenktyniniuose žaidimuose, o galinės mentės mygtukais mušitės ir rėkausite. Priešininkui smogti galėsite trim skirtingais būdais: užsimojus iš viršaus į apačią, užsimojus šonu ir spirti koja. Taip pat yra specialieji smūgiai bei kombinacijos, smarkiai praplečiančios atakų ratą. Smūgių kryptis reguliuojama automatiškai, tad muštis gana paprasta. Kaip ir turėtų būti, besimosuojant kumščiais sunkiau suvaldyti motociklą.

Valdymas netobulas ne dėl mygtukų išsidėstymo, o dėl netiksliai veikiančių rodyklių bei gan dažnų klaidų žaidimo trasose. Būna, kad išvažiavę kiek iš kelio, staigiai mesitės į šoną arba užšoksite, tiksliau, staiga atsidursite ant kalno viršūnės, į kurią niekaip nebūtumėt įvažiavę.

Yra viena išeitis — analogas. Žaidimo klaidų jis nekompensuos, bet suvaldyti motociklą bus kur kas lengviau. Mane labai nustebino pasirinktas analogo valdymo tipas — vietoj to, kad rodyklės būtų pakeistos kairiąja analogo svirtimi, kūrėjai pakeitė dar ir akceleratoriaus bei stabdžio mygtukus, jų funkciją perleisdami dešiniajai vairalazdei. Vietoj rodyklių kairiąja svirtimi naudotis labai patogu, nes galite tiksliai pakreipti motociklą reikiamu kampu ir posūkius įveikti tolygiai. Taip nekyla grėsmė nuslysti nuo motociklo ar susimėtyti. Prie dešinės vairalazdės pripratsi sudėtingiau. Jos palenkimas į priekį bus tolygus akceleratoriaus spaudimui, o atlenkimas atgal — stabdymui. Gerai tai, kad valdyti galima tiksliai ir maloniai, bet išryškėjęs trūkumas — tikslumas, atsirandantis dėl dešiniosios svirties, visai nereikalingas ir tik trukdo mygti smūgių kombinacijas.

Motociklinė arkada

KAI ATRODO, KAD NEBEGALI BŪTI GREIČIAU...

Garsai

Žaidimo reitingus pakelia nuostabi muzika, skambanti praktikai visur — ir meniu, ir žaidimo metu. Jos klauso žaidimo herojai, ir puikiai pritampa prie greito veiksmo. Pankroko ir sunkiojo metalo gerbėjams derėtų nusipirkti žaidimą vien dėl jame esančių 18 puikių dainų. Jų klausytis galėsite ne tik žaidimo metu — yra puiki Jukebox funkcija, kurios dėka galima išgirsti visas žaidime grojančias dainas ir paskaityti visų aštuoniolikos grupių aprašymus, trumpą biografiją.

Pasirinkimas

Žaidime yra siūlomi trys režimai vienam žaidėjui.

Jailbreak: pagrindinis žaidimo režimas, kuriame lenktyniaudami kelsite savo rangą.

Five-O: galimybė pabūti tvarkos sergėtojų pusėje. Neilgas žaidimas, susidedantis iš trijų misijų, kuriose turėsite policininkų ginklais „apraminti" nusikaltėlių (vienu kurių kituose režimuose būnate jūs pats) vadeivas. Pasirodo, policininkų viduje irgi tūno pasislėpęs žvėris — jūs pamatytumėt, su kokia piktdžiugiška mina veide jie talžo savo aukas ;)

Time Trial: tradicinės lenktynės su laiku.

Multiplayer variacijos

Jeigu į jūsų PlayStation godžiai žiūri šalia stovintis draugas, galite jį nudžiuginti — Road Rash žaidime yra ir multiplayer režimas. Jis skiriasi nuo kitų, nes čia kuo ilgiau žaisite, tuo daugiau trasų ir motociklų atrakinsite. Tai savotiškas dar vienas pilnas žaidimas dviem žaidėjams. Apie žaidimo garbingą vietą konsolės viduje vakarėlių metu galime spręsti iš to, kad yra net 5 multiplayer žaidimai.

Skull to skull — tradicinės dviejų žaidėjų lenktynės, skeliant ekraną pusiau. Vienintelis skirtumas — žaidimo progresas, naujų trasų atrakinimas.

Cops & Robbers — pavadinimas pasako viską. Vienas žaidėjas tampa nusikaltėliu, o kitas sėda į tvarkos sergėtojo motociklo balną. Nusikaltėlio tikslas — įveikti trasą, policininko — sukliudyti nusikaltėliui įveikti savo tikslą.

Sidecar (co-op) — ekranas neskils pusiau, kaip kituose režimuose. Su draugu sėsite į dvivietį motociklą ir lenktyniausite prieš kompiuterio valdomus priešininkus. Jie, beje, sėdės vienviečių motociklų balnuose, tačiau tai blogai ar gerai, palieku spręsti jums patiems. Šiame režime vienam žaidėjui teks vairuotojo, o kitam — snukiadaužio vaidmuo. Tiesa, ir vairuotojas gali nestipriai užvožti konkurentui, ir jis, pasvirdamas į vieną ar kitą pusę, gali suvaldyti motociklą. Kaip bebūtų keista, motociklo ir jame sėdinčių veikėjų judesiai tikroviški, tad kūrėjai užmiršo ne visus fizikos dėsnius...

Sidecar (versus) — turbūt linksmiausias multiplayer režimas. Jo siūlomas pramogas geriausiai įvertinsite turėdami multi-tap jungti, leidžiančią vienu metu keturiems žaidėjams žaisti keturiais pultais. Šis režimas — tai dviejų dviviečių motociklų lenktynės. Tikslas — numesti konkurentus nuo motociklo arba pirmiems pasiekti finišą. Ekranas skyla pusiau, o vienu metu prie ekrano prisėdus keturiems draugams, puikus vakaras garantuotas.

Time Trials — paprastas režimas, bet vis tiek turime džiaugtis, kad toks yra. Žaisti gali iki 6 žaidėjų. Visi paeiliui, neskylant ekranui, pravažiuoja trasą ir varžosi, kas įveiks ją per trumpesnį laiką.

Užveskite motociklą ir tvirčiau rankoje sugniaužkite beisbolo lazdą — leiskite atsiskleisti savo gyvuliškiems instinktams!

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
SIUŽETAS	6
GRAFIKA	7
GARSAS	8
VALDYMAS	8

IŠVADA

Nepaprastas žaidimo tempas paverčia namus žaidimų automatų sale ir kilsteli aukštyn bendrą žaidimo įvertinimą.

9 Snukiadaužis

Snukius daužė Žygis

MORTAL KOMBAT ADVANCE

ĮŽYMIOJI MORTAL KOMBAT SERIJA, DĖL KURIOS VISI SENIAI EINA IŠ PROTO, PERSIKELIA Į GBA!

KŪRĖJAS:
Midway Entertainment
LEIDĖJAS:
Midway Entertainment
PARDUODAMA:
nuo 2001

Turbūt nereikia smulkiai pasakoti apie patį žaidimą ir gilintis į siužetą. Aš tik trumpai aptarsiu, ko galite tikėtis šioje Advance versijoje.

Tikriausiai visus labai domina, kaip atrodo is žaidimas nedideliame ekrane. Ar išliko ta senoji Mortal Kombat dvasia? Atsakymas bus trumpas ir teisingas: „Taip".

Grafika labai gera, žaidimas vis dar toks pat staigus ir permainingas. Lyginant su daugeliui tikriausiai gerai pažįstama Sega Mega Drive versija, kadrų kitimo greitis ir nušlifuoti veikėjų judesiai GBA versijoje maloniai stebina. Kartais žaidimas gali pasirodyti kiek tamsokas, tačiau tai negadina bendro vaizdo.

Palyginimas

MKA labiau panašus į Sega, o ne į PlayStation versiją, ir šis panašumas išryškėja ne vien dėl grafikos ypatybių, tiesiog PS versijoje žymiai daugiau metimų, kombinacijas galima atspėti. Tuo tarpu mygtukų maigymas nežinant bent paprasčiausių kombinacijų SEGA bei GBA versijų vėlesniuose lygiuose naudos neatnešė.

„Žaidime yra viskas, ko reikia smagiai pasimušti kelionėje, pakeliui į darbą ar mokyklą!.."

Tačiau yra vienas dalykas, bendras visom MK dalims — DAUG kraujo. Nesijaudinkit, GBA versijoje kiekvieną smūgį taip pat lydės kraujo nuotėškis — ne be reikalo juk ESRB komisija skyrė žaidimui vieną griežčiausių apribojimų — Mature (17+). Tiesa, jei žiaurybės ekrane (kad ir mažyčiame GBA ekrane ;)) žaloja kieno nors moralę, psichiką ar savigarbos jausmą, galima kraują išjungti, tad patenkinti lieka visi. Garsas visai neblogas. Herojai rėkauja mažiau, bet įvairiau nei PlayStation versijoje, tačiau visi pagrindiniai garsai išliko, — tarp jų ir šiurpusis kovų pradžią bei pabaigą skelbiančiojo balsas.

Veiksmo valdymas

Pradžioje valdymas atrodo nepilnavertis: rodyklių, dviejų priekinių ir dviejų galinių mygtukų, rodos, yra per mažai, kad atliktume mėgiamas kombinacijas. Bet štai privalumas — dėl nedidelio mygtukų skaičiaus judesius lengva įsiminti ir vėliau nesunku jais pasinaudoti.

Žaidime rasite beveik viską, ką sutikote ankstesnėse versijose — gausų skaičių pribaigiamųjų judesių (fatality, friendship...), dar gausesnį skaičių įvairių smūgių bei kombinacijų. Visa tai palaiko senąją žaidimo atmosferą, leidžia išbandyti vis naujesnius veiksmus.

Kautis galėsite bet kuriuo iš 23 herojų. Paskui atrakinsite grėsminguosius Shao Kahn ir Motaro.

Režimai

Pradėdami žaidimą galėsite pasirinkti vieną iš keturių jo režimų — Novice, Warrior, Master arba Grand Master. Kalbant apie sudėtingumo lygį, reikia pasakyti, kad jis tikrai aukštas, taigi žaidimas meta rimtą iššūkį. Kai įveiksite visus režimus iš eilės, galėsite rinktis aukštesnį sudėtingumo lygį. Viso jų yra penki. Matematika paprasta: 4 x 5 = 20, taigi žaidimą skirtingais lygiais galėsite įveikti dvidešimt kartų. O kur dar gausybė skirtingų herojų, kuriuos norėsite išvysti triumfo akimirką...

Įveikę žaidimą visais sunkumo lygiais, drąsiai galite save vadinti Mortal Kombat čempionu ir siūlyti visiems autografus.

Yra ir Multiplayer režimas, tačiau, kad galėtumėte su draugais išbandyti jėgas, prireiks jungiamojo kabelio, ir, žinoma, dviejų GBA įtaisų. Kūrėjai tapo gailestingi, todėl susigrumti su draugu jums užteks vienos žaidimo kopijos.

Žaidime yra viskas, ko reikia smagiai pasimušti kelionėje, pakeliui į darbą ar mokyklą — ir visa tai bet kuriuo paros laiku! Kad tik po ranka būtų GBA ir Mortal Kombat!

PIRMASIS ĮSPŪDIS	7
SIUŽETAS	7
GRAFIKA	9
GARSAS	8
VALDYMAS	8

IŠVADA

Gana neblogas *Mortal Kombat* perkėlimas į *GBA*, bet yra ir gražesnių muštynių.

8

Finish Him!

Kombinacijas mygė Žygis

Kišeninė geležis

NINTENDO OF AMERICA NIUJORKO SPAUDOS KONFERENCIJOJE PATEIKĖ INFORMACIJĄ APIE NAUJĄ POPULIARAUS _GAME BOY ADVANCE_ MODELĮ. _GAME BOY ADVANCE SP_ YRA ATLENKIAMAS, TURI PAKRAUNAMĄ LIČIO–JONO BATERIJĄ IR VIDINĘ ŠVIESĄ, KURI LEIS PRIETAISĄ NAUDOTI ĮVAIRIOSE APŠVIETIMO SĄLYGOSE.

GAME BOY ADVANCE SP

Atlenkiamo tipo dizainas apsaugo ekraną nuo subraižymų ir sumažina bendrą GBA dydį, kai ekranas užlenktas. Užlenktos nešiojamos konsolės plotas — apie 8 cm^2, storis — apie 2,5 cm. GBA SP suderinamas su visais GBA žaidimais.

Europoje Game Boy Advance SP turėtų pasirodyti kovo pabaigoje, planuojama kaina — 130–140 eurų. Įtaisas bus trijų spalvų: platinos, tamsiai mėlynas ir juodas.

Nintendo pateikė papildomų detalių apie pakraunamą ličio–jono bateriją, kuri leis 10 valandų žaisti su įjungta vidine šviesa ir 18 valandų be jos. Priekinė šviesa valdoma specialiu GBA SP mygtuku, ją galima bus įjungti tada, kai reikia. Baterijai pakrauti reikės trijų valandų, ją bus galima krauti ir žaidžiant su GBA SP. Ličio–jono baterija bus vienintelis galios šaltinis, standartinėmis AA baterijomis naudotis negalima. Nintendo teigia, kad ličio–jono baterijos užteks trim metams.

Vienas ryškus skirtumas tarp dviejų GBA modelių, neskaitant dydžio, yra tas, kad GBA SP neturės ausinių jungiklių. Tačiau ausines bus galima naudoti prijungus per specialų kabelį, parduodamą atskirai. Jis jungiamas į galios adapterio jungtį. Ausinių kabelio kaina dar nepaskelbta.

Niujorko spaudos konferencijoje Nintendo atstovai patvirtino, kad Game Boy Advance SP numatytas papildyti dabartinį Game Boy Advance. Artimiausioje ateityje kompanija planuoja gaminti abu įtaisus.

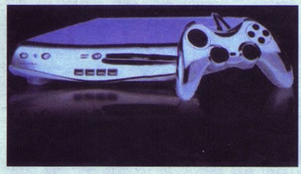
GBA SP yra patogus ir kompaktiškas. Šviesa veikia ypatingai gerai. Galios jungiklis, patalpintas dešinėje įtaiso pusėje, panašus į dabartinio GBA modelio. Tačiau garso valdymas, esantis kairėje pusėje, yra slankesnis nei originalusis ratukas. Kartridžai kišami į GBA SP priekį. Priekinės pusės mygtukai, tarp kurių yra ir naujasis šviesos mygtukas, visi įtaisyti į paviršiaus „lovelius", o ekranas apsuptas mažomis guminėmis pagalvėlėmis. Tai apsaugo uždarytą ekraną nuo subraižymo. Kampiniai mygtukai sutrumpinti, palyginus su originaliu GBA dizainu, kad įtaiso gale liktų vietos GBA ryšio kabelio ir elektros srovės adapterio jungčiai.

„Game Boy Advance ir Game Boy Advance SP atspindi geriausią, ką videožaidimų rinka matė nešiojamų konsolių istorijoje", — teigė Pyteris MacDugalas, Nintendo of America Inc. viceprezidentas. „Tiems, kas nori turėti naujausią technologiją ir nepriekaištingą dizainą, Game Boy Advance SP suteiks didžiausias galimybes nešiojamų žaidimų rinkoje".

NAUJOJI ERA 2000–2001

2000

Debiutuoja nauja konsolė
Niekam nežinoma nauja kompanija Indrema prižada 2001–aisiais išleisti naują žaidimų sistemą. Indrema L600 naudos Linux operacinę sistemą, su kuria bus galima ne tik žaisti bet ir žiūrėti DVD, CD ir net įrašyti TV laidas į kietąjį diską.



PlayStation 2 laužo rekordus Japonijoje
Kovo pradžioje tik pasirodžiusi PlayStation 2 konsolė tapo rekordininke: per dvi dienas parduota 1 mln. sistemų. Prie parduotuvių nusidriekia ilgos eilės, kuriose žmonės stovi po dvi dienas. Deja, pirmoji partija nepajėgia patenkinti didžiulio poreikio, net iš anksto užsisakę žmonės ne visi gauna konsolę. Pranešama apie PlayStation 2 vagystes.

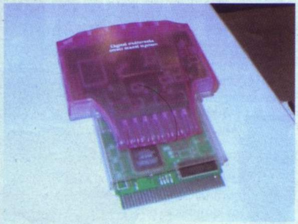
Oficialiai pristatoma Xbox
Žaidimų kūrėjų konferencijos metu, Bilas Geitsas oficialiai paskelbia apie Xbox, pabrėždamas, kad tai nebus PC konsolės drabužiuose. Xbox turės Intel 733 MHz Pentium III procesorių, Nvidia NV2a 250 MHz grafinį procesorių, 64 MB RAM, 8GB kietąjį diską, interneto palaikymą. Su tokiu arsenalu Xbox grasina PS2 ir žada būti geriausiu žaidėjų konsolių lenktynėse. Blogos naujienos — konsolė pasirodys tik 2001–ųjų pabaigoje.

Bleemcast
Bleem praneša apie naują emuliatorių, leisiantį PlayStation žaidimus žaisti Dreamcast konsole. Bleem planuoja parduoti keturis Bleempacks paketus. Kiekviename pakete bus emuliatorius, leisiantis Dreamcast konsole žaisti 100 PlayStation žaidimų.

GameBoy ir muzika
Songboy.com pristato Songboy — išorinį Game Boy Color įrenginį, kuriuo galima bus klausytis apie 60 minučių MP3 muzikos. MP3 failus per USB jungtį galima persirašyti iš PC. Songboy taip pat naudos Game Boy Color ekraną peržiūrėti dainų tekstams bei albumų viršeliams. Taip pat įtaisytas mikrofonas, leisiantis Game Boy Color panaudoti įrašinėjimui.

Kita Songboy versija, pavadinimu Songjones, skirta NeoGeo Pocket Color.

Nintendo šiam produktui licencijos neduoda. Dar daugiau, ji Songboy paduoda į teismą. Vis tik abiems kompanijoms pavyksta susitarti be teismo: Songboy pakeičia pavadinimą į SongPro ir gauna Nintendo licenciją.



Internetas Dreamcast konsolei
Sega planuoja pradėti Dreamcast kovą dėl vietos po saule pasauliniame tinkle, tačiau startas atidedamas iki rugsėjo, o paslaugos pavadinimas pakeistas į SegaNet. Tuo pat metu Sega inicijuoja kitą interneto paslaugą — Sega.com.

Informacija apie Game Boy Advance
Nintendo atideda Game Boy Advance išleidimą iki 2001–ųjų metų. GBA leis be laidų prisijungti prie interneto, taip pat bus galima jį sujungti su pasirodysiančia Nintendo konsole Dolphin. GBA tiks visi iki tol buvę Game Boy kartridžai. Be to, jis bus horizontalus.

Sony išleidžia PSOne
Sony pristato PSOne — kompaktišką PlayStation versiją. Konsolė tik truputį didesnė už populiarųjį Sony Discman. Ji visiškai suderinama su originalu. Nors PSOne ir nėra nešiojama konsolė, Sony pristato atskirą ekraną, kurį prijungus sistemą puikiai tiks kelionėms.

Sąmyšis dėl PS2
Sony paskelbia, kad vietoj žadėto milijono PlayStation 2 konsolių, į JAV išveš tik pusę milijono. Prie parduotuvių rikiuojasi tūkstantinės eilės, daugeliui nebeužtenka konsolių. Interneto pardavimo svetainėse PS2 kaina pakyla iki 1000 USD.

Elektroninis paštas Game Boy Color
Interact išleidžia Shark MX — išorinį Game Boy Color įrenginį, leidžiantį siųsti elektroninį paštą. Žinutes galima kurti ekrane klaviatūros pagalba bei kursoriumi, valdomu GBC rodyklėmis. Shark MX taip pat turi kalkuliatorių, kalendorių ir adresų knygelę.

Kartridžas su judesio detektoriumi
Nintendo of Japan išleidžia Kirby's Tit 'n' Tumble. Kartridžo viduje įtaisytas judesio detektorius, kuris jaučia, kokiu kampu pakreiptas Game Boy Color. Pakreipimo kampas lemia, į kurią pusę Kirby judės.

Bandai išleidžia WonderSwan Color
Japonijoje gruodį Bandai išleidžia spalvotą nešiojamos konsolės WonderSwan versiją. Sistema atkuria 241 spalvas, per USB jungtį ją galima sujungti su PC ir PlayStation 2.

GameCube vietoj Dolphin
Nintendo nusprendžia pervadinti savo būsimą konsolę Dolphin. Pradžioje suteikiamas Starcube vardas, vėliau GameCube. Sistema prista-

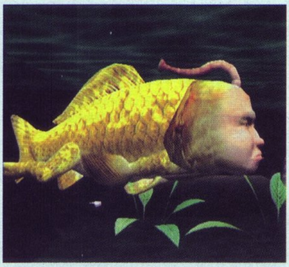
toma SpaceWorld metu. Vietoj CD ar DVD ji naudoja specialų optinį diską, paremtą Matsushita technologija. Kompanija tikisi, kad šis mažas diskas galiausiai taps standartu ateities nešiojamoms konsolėms.

Pikachu Pedometer

Pokemon Pikachu 2 GS — spalvota Pocket Pikachu versija. Naujoji versija taip pat gali keistis duomenimis su Game Boy Color.

Žaidimai, valdomi balsu

Sega ir Nintendo ileidžia žaidimus, valdomus balsu. Sega Seaman ir Nintendo Hey you, Pikachu! parduodami su mikrofonais, prijungtais prie valdymo pultelio. Žaidėjai gali „kalbėti" su veikėjais naudodami žodžius, kuriuos veikėjai „supranta". Sega planuoja naudoti balso atpažinimo technologiją ir Dreamcast konsolėje. Dreamcall programa leis žaidėjams kalbėtis internetu.



Griežtinama žaidimų pardavimo tvarka

Po operacijos, per kurią išsiaiškinta, kad vaikai gali nusipirkti suaugusiems skirtus žaidmus (M reitingas), JAV prekybos centrai Sears ir Wards nusprendžia jų nebepardavinėti. Kiti centrai sugriežtina pardavimo tvarką ir iš perkančiųjų šiuos žaidimus reikalauja asmens dokumento.

Uždraustos arkados

Indianapolyje išleidžiamas įstatymas, neleisiantis vaikams žaisti žiaurių ir seksualino turinio turinčių žaidimų arkadose. Arkadų savininkai privalo pakabinti perspėjančius ženklus ir atskirti šiuos žaidimus nuo likusių kitoje patalpoje ar pan.

Vėliau šis įstatymas pripažistamas nekonstituciniu ir atšaukiamas

2001

Pirmieji *Xbox* žaidimai

Per Consumer Electronic Show Microsoft pristato Xbox konsolę ir pateikai pirmųjų žaidimų sąrašą. Pirmieji pasirodys Malice, Munch's Oddysee, THPS 2x ir kiti žaidimai. Viso paskelbiama apie 20 žaidimų.

Game Boy telefonu

Nintendo of Japan išleidžia Mobile Adapter GB, kuries leis sujungti mobilųjį telefoną su Game Boy Color ir žaisti on-line žaidimus, tikrinti elektroninį paštą ir parsisiųsti duomenis. Itaisas taip pat bus suderinamas su Game Boy Advance.

Primasis *on-line* RPG žaidimas

Sega of America išleidžia Phantasy Star Online Dreamcast konsolei. Žaidėjai, prisijungę prie interneto gali žaisti kartu.

Sega žaidimai konkurentams

Sega of Europe paskelbia apie pirmąjį žaidimą PlayStation 2 konsolei Space Channel 5 bei pirmąjį Game Boy Advance žaidimą Sonic the Hedgehog Advance. Kompanija planuoja sukurti apie 30 žaidimų konkuruojančioms sistemoms iki 2002-ųjų kovo, kartu su 100 žaidimų Dreamcast konsolei.

Sega palieka konsolių verslą

Sega of America paskelbia mažinanti Dreamcast gamybą ir persiorentuojanti į žaidimų kūrimą kitoms konsolėms. Ypatingas dėmesys bus skiriamas on-line žaidimų kūrimui.

Microsoft kovoja dėl *Xbox* vardo

JAV kompanija Xbox Technologies paduoda į teismą Microsoft dėl Xbox vardo. Nors Microsoft ir turi teisę išleisti kosnolę šiuo vardu, Xbox Technologies turi teisę prašyti teismo uždrausti šio vardo naudojimą. Jei draudimas bus patvirtintas, Microsoft planuotas konsolės pasirodymas gali užtrukti.

Sony prisijungia *Connectix*

Po du metus trukusių teisinių kovų dėl Connectix Virtual Game Station, PlayStation emuliatoriaus PC ir Mac kompiuteriams, Sony susitaria su Connectix ir gauna teises į šią technologiją. Su tolimesniais emuliacijos projektais kompanijos dirbs kartu.

Indrema nepasirodo

Alternatyvi žaidimų sistema Indrema LS600 dėl finansavimo stokos ir konkurencijos atšaukiama.

Atari 2600 tampa nešiojamu

Benas Hekerdonas sukuria VCSp, profesionaliai atrodančią nešiojamą Atari 2600 versij. Planuojami PlayStation ir SNES nešiojami variantai.

Išleidžiamas *Game Boy Advance*

Nintendo JAV išleidžia Game Boy Color tęsinį ir 17 žaidimų. Primą savaitę parduodama pusė milijono GBA vienetų.

Kietasis *PlayStation 2* diskas

Japonijoje išleidžiamas 40 GB talpos kietasis diskas PS2 konsolei. I kitas šalis planuojama eksportuoti po metų.

Rouge Spear — daugiau nei žaidimas

JAV gynybos departamentas leidžia Rainbow Six: Rouge Spear žaidimo varikli naudoti kariniuose taktinių treniruočių pratimuose.

Debiutuoja *Xbox*

Lapkritį Microsoft išleidžia Xbox konsolę. Mažiau nei per mėnesį parduodama virš milijono konsolių. Populiariausias žaidimas — Halo.

Debiutuoja GameCube

Panašiu metu išleidžiamas ir Nintendo GameCube. Sistemos kaina 100 JAV dolerių mažesnė už PS2 ir Xbox kainas. Per pirmąją savaitę parduota pusė milijono konsolių. Populiariausias žaidimas — Luigi's Mansion.

PlayStation 2 atlaiko konkurenciją

Nepaisant konkurentų pasirodymo, PlayStation 2 konsolių parduodama daugiau. Iki metų pabaigos parduodama virš 10 milijonų PS2 konsolių.

Bleem pasiduoda

Kompanija Bleem, gaminusi PlayStation emuliatorius neatlaiko teisnių kovų su Sony ir palieka verslą.

GameCube DVD grotuvas

Metų pabaigoje Panasonic Japonijoje išleidžia hibridinį GameCube-DVD grotuvą. Gavęs vardą Q, metalinis kubas parduodamas su atskiru distanciniu pulteliu. Panasonic teigia, kad jokių planų eksportuoti šį grotuvą į kitas šalis nėra.

Taigi kaip ir baigėme su videožaidimų istorija. Apie šiuos metus jau viską žinote patys. Dabartinę istoriją taip pat kuriate patys. Tikėkimės po kelerių metų vėl galėsime rašyti apie „naująją" videožaidimų istoriją.

Žaidimų ir konsolių techninėse charakteristikose bei aprašymuose dažnai randame sutrumpinimų, nesuprantamų angliškų frazių. Nemažai angliškų žodžių vartojame kalbėdami apie žaidimus ar konsoles. Kad visi viską suprastų, dabar bandome gaivinti, tre-čiąjame VA PlayStation numeryje startavusį VA žodynėlį (jis išnyko dėl vietos stokos, o dabar vietos truputį turime :-)).

V.A. ŽODYNĖLIS

16-bit

1) Lusto ar sistemos apdorojimo galia, pažyminti, kiek informacijos bitų procesorius gali apdoroti vienu metu. Taip pat gali reikšti magistralės ar duomenų tako plotį.

2) Būdas grafinei galiai aprašyti. 16 bitų dažniausiai yra 32 tūkst. spalvų. Kartais 16-bitų spalvingumas žymi 64 tūkst. spalvų.

2D Fighting game

Kovinio žaidimo subkategorija, kur personažų figūros yra plokščios. Veikėjai kaunasi „veidas į veidą" vienoje plokštėje (kartais keliose). Jie gali šokinėti iš priekinio į galinį planą (Fatal Fury serija).

Personažai gali būti piešti ranka (Street Fighter II), vaizduojami skaitmeniniu būdu (Mortal Kombat) arba tai gali būti iš anksto atvaizduoti 3D modeliai (Killer Instinct).

32-bit

1) Lusto ar sistemos apdorojimo galia, pažyminti, kiek informacijos bitų procesorius gali apdoroti vienu metu. Taip pat gali reikšti magistralės ar duomenų tako plotį.

2) Būdas grafinei galiai aprašyti. 32 bitai yra 16 mln. spalvų.

32X

Mažesnės galios 32 bitų priedas Sega Genesis konsolei, kuris jungiamas į kartridžo angą. 32X turėjo du 23 MHz RISC procesorius ir galėjo uždėti papildomą grafikos sluoksnį ant standartinio Genesis ekrano bei atvaizduoti daugiau spalvų nei standartinis Genesis ekranas. Pasirodęs 1993 metais šis priedas taip ir neišpopuliarėjo. Visus 32X projektus Sega atšaukė 1995 metais, kadangi nepriklausomi kūrėjai nebuvo sudominti kurti žaidimus šiai sistemai.

3D Accelerator

Įdėta techninės įrangos plokštė, kuri pagreitina 3D operacijas personaliniuose kompiuteriuose. Akceleratoriai nėra optimizuoti grafikos vaizdavimui.

3D Fighting Game

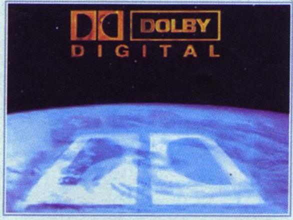
Kovinio žaidimo subkategorija, kur veikėjai atvaizduoti 3D daugiakampių modeliais, generuojamais žaidimo eigoje. Kova vyksta ne vienoje linijoje, o tai leidžia žaidėjams lankstytis ir ridentis iš vienos pusės į kitą. Pirmas pavyzdys buvo Sega sukurtas žaidimas Virtua Fighter.

3DO

32 bitų sistema, pristatyta 1993 metais. Konsolė turi ARM60 RISC procesorių, kuris veikia 12,5 MHz dažniu. Pradžioje reklamuojama, kaip 700 JAV dolerių kainuojantis 3DO „multimedia aparatas" pradeda nykti, vėliau istorija pasakoja apie kainų kritimą ir gerų žaidimų pasirodymą. Vis tik 3DO gamyba buvo nutraukta 1996 dėl nepakankamų pardavimų.

5.1

Sutrumpinimas, žymintis 5.1 Surround Sound, pavyzdžiui, Dolby Digital 5.1 arba DTS. Tai diskretus 5.1 kanalų garso takelis, užkoduotas AC-3 bitų seka. Jei grojama su Dolby Digital atkodavimo schema, diskretus garsas girdimas iš šešių garsiakalbių (penki garsiakalbių kanalai ir vienas .1 LFE žemų tonų kanalas).



5200

Klasikinė sistema, išleista Atari po 2600 konsolės 1983 metais. 5200 turėjo geresnę grafiką ir garsą nei 2600, pauzės mygtuką. Taip pat ji puikavosi valdymo pulteliais, kurie veikė blogai ir daugelio žaidimų buvo neįmanoma žaisti.

64 GB Pak

Japoniškos kilmės vardas, jungiantis Game Boy ir N64. Įtaisas tvirtinamas prie standartinio N64 pultelio ir leidžia įkrauti žaidimo duomenis iš Game Boy į N64 sistemą. Pirmas žaidimas, palaikantis šį įtaisą, buvo Pokemon Stadium.

64-bit

Lusto ar sistemos apdorojimo galia, pažyminti, kiek informacijos bitų procesorius gali apdoroti vienu metu. Taip pat gali reikšti magistralės ar duomenų tako plotį.

64DD

Nintendo diskų įrenginys, jungiamas prie N64. Į ZIP diskus panašūs diskiniai įrenginiai saugo iki 64MB duomenų. Programuotojai gali skirti daugiau nei pusę disko vietos informacijos įrašymui (galima išsaugoti žaidimo duomenis, individualaus pritaikymo kodą ir t.t.). DD taip pat turi ROM lustą su naujais garso pavyzdžiais ir tinklo adapteriu. 64DD 1999 m. buvo išleistas Japonijoje.

7800

2600 ir 5200 Atari sistemų tęsinys (2600 + 5200 = 7800). Šią 8 bitų sistemą buvo numatyta išleisti 1983 metais, tačiau ji pasirodė tik po NES atsiradimo — 1985 metais. Sistema niekada neturėjo tiek gerbėjų kaip NES ir kentėjo dėl mažo žaidimų kiekio.

8-bit

1) Lusto ar sistemos apdorojimo galia, pažyminti, kiek informacijos bitų procesorius gali apdoroti vienu metu. Taip pat gali reikšti magistralės ar duomenų tako plotį.

2) Būdas grafinei galiai aprašyti. 8 bitai yra 256 spalvos.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

Sausis

15	Barbarian	Muštynės
15	Ben Hur	Lenktynės
15	Downforce	Lenktynės
15	Monopoly Party	Loginis
15	Open Kart	Lenktynės
15	Sly Racoon	Platforma
15	Starsky & Hutch	Veiksmo
17	Activision Antology	Veiksmo
23	4x4 Evolution 2	Lenktynės
23	Runabout 3	Lenktynės
23	Scrabble	Loginis
24	Big Mutha Truckers	Lenktynės
24	Tennis Masters Series	Sportas
25	Barbie: Time Traveller	Nuotykių
31	Jimmy Neutron: Boy Genius	Platforma
31	The Sims	Simuliatorius
31	Wild Arms 3	RPG
31	Monster Jam Maximum Destruction	Lenktynės
31	Jinx	Platforma PSONE
31	Ape Escape 2	Veiksmo

vasaris

05	Battle Engine Aquila	Veiksmo
05	Disney's Treasure Planet	Nuotykių
05	Disney's Treasure Planet	Nuotykių PSOne
05	Legends of Wrestling 2	Imtynės
06	Tenchu: Wrath of Heaven	Veiksmo
06	Tom & Jerry: War of the Whiskers	Nuotykių
07	Everblue 2	Nuotykių
07	Dr Muto	Nuotykių
07	Sword of the Samurai	Veiksmo
07	Shaun Murray's Pro Wakeboarder	Sportas
07	Mary-Kate & Ashley Sweet 16	Nuotykių
07	Star Wars: The Clone Wars	Veiksmo
07	ATV: Quad Power Racing 2	Lenktynės
07	NBA 2K3	Krepšinis
07	Rally Fusion : Race Of Champions	Lenktynės
07	Robocop	FPS
13	Mortal Kombat : Deadly Alliance	Mušynės
14	Primal	Veiksmo
14	Robotech: Battlecry	Veiksmo
14	Space Channel 5 - Part 2	Muzika
14	Midnight Club II	Lenktynės
14	Gio Gio's Bizarre	Adventures
14	Shrek Super party	Nuotykių
15	Inspector Gadget	Nuotykių
15	Tomb Raider: The Angell of Darkness	Nuotykių